LOADED

WWW.LOADED.VG

67

Argentina $12.90
Paraguay $18.000
Colombia $6.900
Uruguay $100
Chile $3.000
México $35

PC PS3 XBOX 360 WII PS2 CELULARES SONY PSP NINTENDO DS TECNOLOGIA

BIOSHOCK 2
VA A ESTAR BUENO RAPTURE

MASS EFFECT 2
PARA LOS QUE PEDÍAN MASS

EPIC MICKEY
DESCONGELANDO UN MUERTO

HEAVY RAIN
LA TORMENTA PERFECTA

TATSUNOKO VS. CAPCOM
¿VERSUS O VERSO?

DANTE'S INFERNO
KRATO'S INFERNO

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC
LA REPÚBLICA DE LOS VIEJOS

NO MORE HEROES 2: DESPERATE STRUGGLE
UN CANCHERITO EN APUROS

SUPER STREET FIGHTER IV
PONETE LAS PIÑAS

ISSN: 1668-3234

LOADED BOOKS

¿TODAVÍA NO COMPLETASTE TU COLECCIÓN?

CONSEGUILOS EN MUSIMUNDO / YENNY / CÚSPIDE / EL ATENEO / TEMATIKA.COM

EL COMPLEMENTO
IDEAL DE LA REVISTA

www.loaded.vg

Rock&Pop
95.9
DONDE EL ROCK VIVE

LOADED EN CUAL ES?

NO TE LO PIERDAS, ESCUCHÁ
EL BLOQUE TODOS LOS JUEVES
ENTRE LAS 9 Y LAS 13 HS.

LOADED 67
MARZO 2010

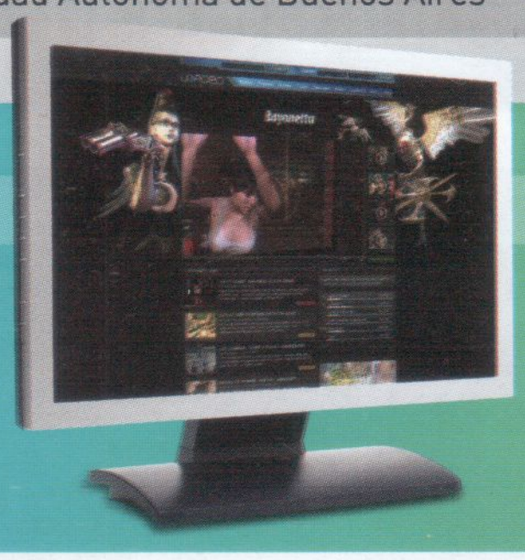
ALERTA METEOROLÓGICO

Como todos saben, Febrero estuvo bastante aguachento, al punto que la capacidad de drenaje del alcantarillado de la ciudad colapsó, y varios barrios de Capital Federal se convirtieron en una versión autóctona de Rapture, al punto que casi nos tenemos que poner el traje de Big Daddy para poder llegar a casa. Pero ¿por qué les decimos esto? Pues porque mientras preparábamos Loaded 67 bajo una insistente y pesada lluvia, nos cayó otro regalo del cielo, y que casualmente tiene que ver también con este fenómeno meteorológico: aunque no lo esperábamos aún, recibimos Heavy Rain casi sobre el cierre de esta edición, lo terminamos ese mismo fin de semana, y les preparamos la nota correspondiente en tiempo récord para poder incluirla en este mismo número. Pero eso no es todo, claro que no. Además, en este número les ofrecemos un informe especial sobre Epic Mickey, la nueva creación de Warren Spector, así como otras tres notas especiales: un informe sobre los cómics basados en videojuegos, otro sobre la conferencia Microsoft X10 -en la que se pudieron ver por primera vez en formato jugable varios de los títulos más esperados de este año-; y una muestra de los mejores trabajos que los fanáticos de los videojuegos han realizado a la hora de calzarse el overol y ponerse a desarrollar contenido para sus títulos favoritos. Todo esto y mucho más, a la vuelta de esta página. Sin más, los dejamos con Loaded 67. Disfrútenla.

Loaded es una publicación de Grupo MDP S.A. Registro de la propiedad intelectual número 2063846 ISSN 1668-3234.
Todas las notas firmadas son opinión de sus respectivos autores. Se prohíbe la reproducción total o parcial de esta revista, sin previa autorización por escrito de Grupo MDP S.A. Los avisos comerciales de esta revista son responsabilidad exclusiva de los respectivos anunciantes. All the brands and/or product names and artwork are trademarks or registered trademarks of their owners. Todas las imágenes y marcas reproducidas en esta revista son Copyright de sus respectivos autores o compañías y aparecen aquí por motivos exclusivamente periodísticos.
Loaded número 67 - Impresa en Argentina, Febrero de 2010.

¿DÓNDE ESTAMOS?
Conesa 1051
CP: C1426AQU
Ciudad Autónoma de Buenos Aires

DPTO. COMERCIAL
ventas@loaded.vg
(011) 3962-3000



LA FAVORITA DE LOS SPLICERS
WWW.LOADED.VG
Dicen que en los cyber de las profundidades de Rapture, la web que está haciendo estragos es la de Loaded. Y vos que estás en la superficie, ¿qué estás esperando?
Powered by SION

NUESTRO STAFF

Director Editorial
Maximiliano Peñalver

Editor
Diego Bournot

Jefe de Redacción
Facundo Mounes

Diseño y Diagramación
Daniel Herbón
Gonzalo Ballina
César Pereyra

Redacción
Alejandro Nigro
Leandro Dias
Antonio Schmidel
Damián Silberstein

Representación Legal
César Herbón

Corresponsales en el Exterior
Osvaldo Cellucci
Damián Cellucci

Pre prensa & Impresión
Casano Gráfica S.A.

Dist. Capital Federal y GBA.
Sanabria S.R.L.

Dist. Interior del País
DAP S.A.

Agradecimientos especiales:
Magalí Schneider, Ariel Fleita, Martín Morales Grosschop, Fabricio Lartigau, Héctor Park y a todo el staff de Cual Es? - A Luis Quinelli y a toda la gente de SION. A los usuarios que pululan 24/7 los foros de www.loaded.vg.

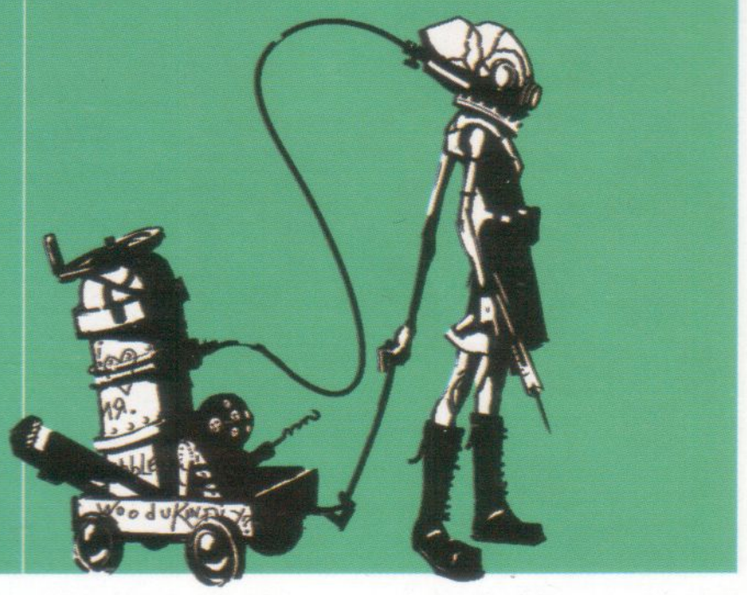
Este número está dedicado a:
Mario Pergolini, Osvaldo Cellucci y María Alejandra Rodriguez.

Y a los más chiquitos:
Santiago, Simón, Tomás, Matías, Valentina, Dante, Agustina, Ignacio, Victoria, Sofía, Nicolás, Catalina y Nahiara.

MDP

56 BIOSHOCK 2

Rapture aguanta a pesar de la persistente presión del mar, con una historia que hace agua por todos lados, pero con más acción que nunca.



INDICE

12 EPIC MICKEY

Cuando creíamos que lo habíamos visto todo, nos llega la noticia de que el próximo proyecto del creador de la saga Deus Ex iba a tener como protagonista al ratón Mickey. Para que salgan de su asombro, les ofrecemos un completo informe en este número de Loaded.

06 CORREO

10 NOVEDADES

22 CUANDO LAS VIÑETAS ABUSAN DE LOS PIXELES

¿Ustedes se creían que el cine es el único medio que roba con los fichines? No, señor. Los comics también han currado de lo lindo en este tema, y en la nota destacamos algunos de sus casos más vergonzosos.

36 CUANDO LOS FANÁTICOS ATACAN

Cuando las empresas abandonan a sus comunidades, siempre surge algún héroe justiciero con dotes artísticas preparado para tomar riendas en el asunto. Y es de saber que el amor de un fanático puede lograr mejores resultados que un equipo completo de desarrolladores.

26 ANTICIPOS

18 TECNOLOGÍA

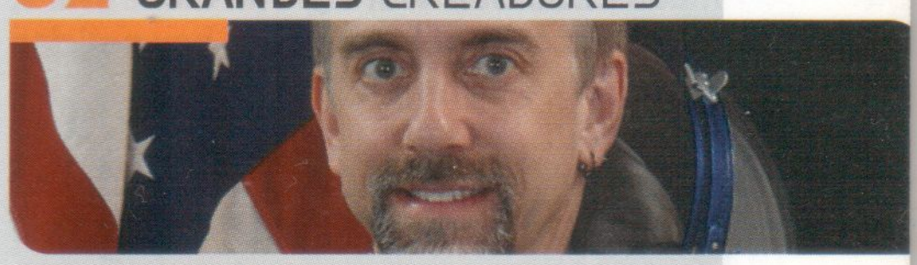
44 ANÁLISIS

Un mes en el que cayó agua a baldes, proporcionando la atmósfera perfecta para prepararles los análisis de Heavy Rain y Bioshock 2 -eso sí, húmedos pero no aguachentos-, entre otros varios títulos que se las traen.

40 MICROSOFT X10

El evento Xbox por excelencia vuelve después de cuatro años, para presentar por primera vez en formato jugable varios de los títulos más esperados del año.

62 GRANDES CREADORES



Les contamos la vida de Richard Garriott -Lord British, para los amigos-, el creador de la serie Ultima, y primer hijo de astronauta que también va al espacio, 30 palos verdes mediante.

CORREO

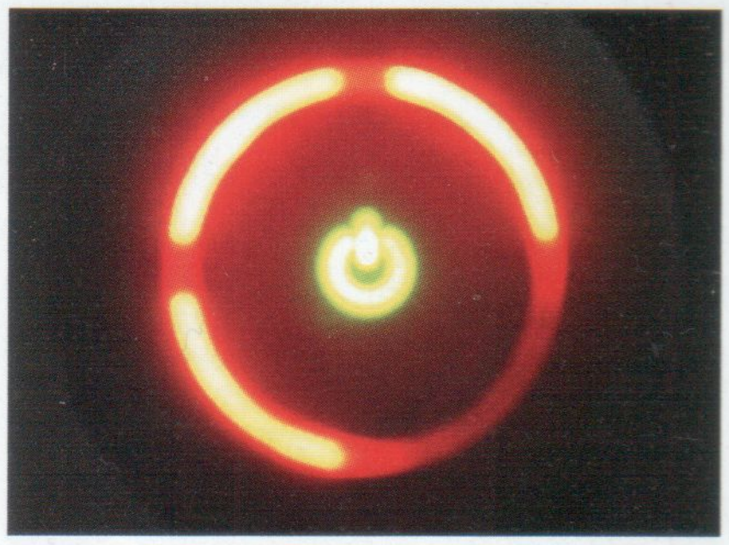
MAILS, CARTAS Y TODO EL RESTO DE LO QUE NOS ENVIAN LOS LECTORES

¿PISAPAPELES O CONSOLA?

PABLO TROVATO

¡Buenas! Me llamo Pablo, soy de Ituzaingó y tengo 20 años. Antes que nada quería decirles que tengo la revista desde el número 30, y mes a mes me ayudan con los juegos que son recomendables para jugar o no.
Siempre jugué con PC o PS2, hasta que hace poco llegó mi tan esperada Xbox 360, por lo que estoy entrando en la "Next Gen". La consulta, para redondear, es la siguiente: La consola la uso un par de horas, por que trabajo y no tengo mucho tiempo para usarla como se debe. Se encuentra en un lugar más bien cerrado, sin mucha ventilación, pero le puse unos coolers, aunque igual calienta bastante después de 4 horas. ¿Tengo que hacer algo más para evitar el Ring Of Death? No quiero un lindo pisapapeles blanco.
Un abrazo, sigan así.

Si tenés una consola nueva (modelo Jasper), no deberías tener problemas de RROD, aunque como señalás que la consolas calienta bastante luego de un cierto uso, es probable que cuentes con alguno de los modelos más viejos, por lo que la única recomendación es que la mantengas lo más ventilada posible.



ES TU PADRE

DAVID FERREYRA

Hola amigos de Loaded, me llamo David y tengo 14 años. Quería consultarles acerca de si va a salir algún Star Wars: Battlefront nuevo para PC o PS2.
Por el momento, nada confirmado, aunque existen numerosos rumores que indican que podría haber algo en proyecto.
¿Van a sacar algún LEGO Star Wars 3 para PS2?
En el evento X10 de Microsoft fue confirmado LEGO Star Wars 3: The Clone Wars, aunque lamentablemente no hay noticias de una entrega para PS2.
¿Xbox 360 tiene gráficos parecidos a PS3? Porque en un negocio de juegos de mi barrio me la quieren vender a $2500. ¡Que oferta! ¿No?
Técnicamente, las consolas más poderosas de la actual generación son casi idénticas, y los juegos lucen iguales en ambas. Con respecto a el ofertón de los muchachos del barrio, será cuestión de patear un poco y evaluar precios para ver qué te conviene.
Me compré Call of Duty: World at War de PS2 y no tiene nada que ver con lo que mostraron en la revista. ¿Será que la versión que compre era muy trucha o ya es así?
La entrega de PS2 del juego que mencionás, se llama Call of Duty: World at War: Final Fronts, y se trata de un producto totalmente diferente (y pedorro) del que podemos encontrar en las otras consolas.
Desde ya gracias, sigan así...

DUDA EN ALTA

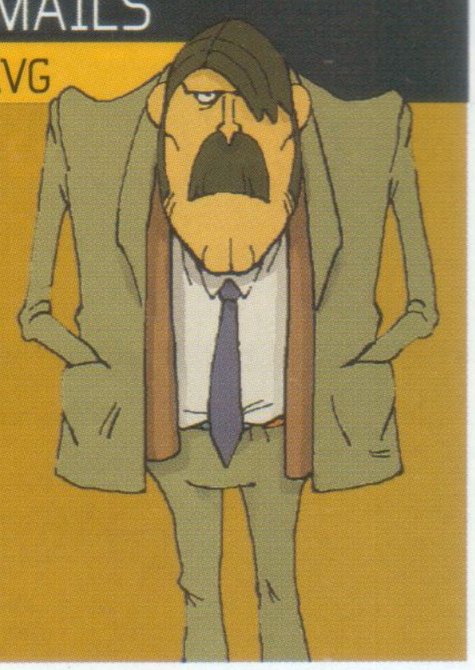
DAMIAN VERDINELLI

Hola mis queridos amigos de Loaded. Hoy les escribo para ver si me pueden sacar de un problemita que tengo con mi PS3 modelo slim vs mi monitor Samsung P2370ms FULL HD. La cuestión es simple: tengo mi PS3 con su respectivo cable HDMI conectado a mi monitor, pero a la hora de configurar la resolución de dichos aparatos a 1080p, el monitor parpadea constantemente, lo que me hace configurarlo a 1080i. Si desconfiguro el sonido anda joya, pero la idea es que todo funcione. ¿Cómo puedo solucionar este problema?
Desde ya muchas gracias por la respuesta, y por último me gustaría si es posible que me pueden recomendar algunos juegos tipo GOW.
Un problema bastante recurrente el tuyo Damián, y como primer medida te preguntamos si la señal HDMI va directamente de la PS3 al monitor, o pasa por algún dispositivo como un amplificador, Home Theater, etc, ya que en ese caso lo más probable es que sea ese dispositivo el que no está tolerando correctamente los 1080p.
Otro punto importantisimo es asegurarse que el monitor sea compatible con HDCP, el sistema de protección de contenidos que utilizan muchos dispositivos con HDMI, entre ellos PS3. En caso de que no sea así, te limitará la resolución y posiblemente no te permita transmitir sonido correctamente. Si es HDCP, tendrás que controlar las conexiones, o probar de cambiar el cable. Si el problema persiste, puede ser la terminal HDMI de tu PlayStation 3.

INVESTIGANDO E-MAILS

CORREO@LOADED.VG

Estoy investigando a fondo lo que está pasando en esa editorial, dado que llegan miles de e-mails día a día, algo raro tiene que estar pasando para que la gente escriba tanto. De hecho ya no tengo algunas pruebas.



GUIA DE COMPRAS

SHION ARIES

¡Hola Loaded! Mi nombre es Matías y soy de Rosario. Por supuesto que el motivo de esta carta es el de mandarles un saludo y felicitarlos por el excelente trabajo que hacen con la revista y el sitio.

Una vez dicho esto, paso directamente al tema por el cual les escribo, para lograr una buena calidad de imagen para mi PS3 y mi 360 me compre como hace un año un LCD de 32 pulgadas HD Ready. Básicamente, me lo compré porque era lo mejor que podía comprar en esa época, pero ahora me puedo dar el gusto de comprar el LCD que siempre quise. Me refiero a un Full HD, y más precisamente al LED TV de Samsung de 40" que me enamoró desde el primer momento en que lo vi. Como siempre recurro a ustedes para saber qué juegos o qué accesorios fichineros comprar, solamente quería saber si me lo recomiendan, ya que no he visto ningún TV recomendado en la ultima guía de compras de Loaded, y por lo que he leído, es lo mejor que se puede conseguir en 40 pulgadas. Por favor, si conocen algo mejor por ese precio (y siempre teniendo en cuenta que lo voy a utilizar para jugar y ver BluRay), no duden en avisarme.

Un abrazo grande desde Rosario, y desde ya muchas gracias.

Tenés razón, en cuanto a TVs FullHD, Samsung ha logrado un trabajo impresionante con su serie de televisores Led, consiguiendo por fin TVs de LCD con contrastes marcados, y negros bien negros. Si tenés el dinero para comprarlo, no vas a encontrar nada mejor en el mercado.

ESTAS AL HORNO

OVEN PEREYRA

Hola amigos de Loaded, primero que nada les quisiera contar que soy un fanático de Capcom , aunque sigo teniendo la PS2 y eso no me deja jugar a muchos de los mejores juegos de la empresa, como Balloneta. Por lo tanto, mi pregunta es: además de Devil May Cry y Resident Evil, ¿qué juego me podría comprar para PS2 de Capcom? Espero su respuesta.

El "Balloneta" no sabemos de que se trata, aunque por el nombre debe ser de carreras de ballenas en motoneta. Del Bayonetta sí te podemos contar que no es de Capcom, sino de Platinum Games y Sega, y respecto a los juegos de Capcom que pedís para PS2, no podés dejar de probar: Okami, Monster Hunter, Haunting Ground, Viewtiful Joe, Killer 7, Chaos Legion y la saga Onimusha. Con esos tenés para rato.

FANA TUERCA

MATIAS RAIM

Hola staff de Loaded, les escribe Matías Raim de Capital, y antes que nada quería decirles que la revista está bárbara.

Les quería preguntar también, cuales son los mejores juegos de autos para PSP. Y pedir si podrían comentar más sobre juegos de autos.

Entre los mejores títulos para la portátil, se encuentran Burnout Legends, Wipeout Pure, Motorstorm: Artic Edge, Ridge Racer, etc. Y no te preocupes que le damos siempre un buen espacio a todo lo que son juegos de carreras.

Escuché rumores de que pueden llegar a lanzar un Gran Turismo 5 para PC (cosa que no creo), pero igual les quería preguntar para asegurarme, porque seguramente ustedes sabrán algo.

¿No te enteraste? Salió el mes pasado, pero solamente en Tailandia, para compra exclusiva con ticket canasta.

Mentira, no hay ni habrá noticias de Gran Turismo 5 para PC.

Desde ya gracias por leer mi mail.

LA VIDA EN 3D

RODRIGO FRAGUAS

Hola Loaded, me llamo Rodrigo, tengo 16 años, los sigo desde el número 42, y como en el número anterior hicieron un Top 10 de los más esperados del 2010 y Diablo III no apareció, quería saber si es porque no esperan que salga este año tampoco. Además me gustaría saber cuanto van a costar los lentes 3D de Nvidia ya que me encantaría ver por ejemplo el Crysis o el DMC 4 en 3D. Esto me lleva a la tercer pregunta: ¿todos los juegos podrán verse con esta nueva tecnología?

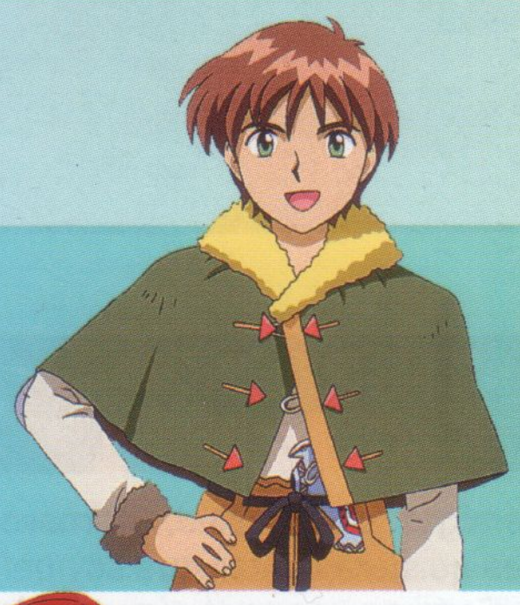
Desde ya muchas gracias.

Rodri, en primer lugar te comentamos que efectivamente, Diablo III no apareció en la lista de los más esperados del año, no porque no creamos que vaya a salir, sino porque efectivamente no saldrá este 2010, tal como lo confirmó Blizzard hace rato.

Los lentes 3D de Nvidia ya son una realidad, si bien es cierto que por estos lados todavía cuesta un poco conseguirlos, y se encuentran a un precio elevado (alrededor de los U$S 500). Con respecto a los juegos, es de esperar que todos los que salgan al mercado cuenten con soporte para esta tecnología, y Nvidia constantemente entrega actualizaciones para poder jugar a juegos más viejitos con este sistema.

ESTE MES: UN SOLO JUGADOR VS. MULTIJUGADOR

NUESTRA REDACCIÓN LUNÁTICA



ROCKMAN
Facundo Mounes

Jugando a... Magic: The Gathering de Microprose (PC)

Visitando: www.cracked.com

Si bien no me inclino particularmente por ninguno de los dos tipos de experiencia, algo que me molesta mucho es la nueva ola de juegos que adoptan como única opción el multijugador en línea. Para mí la experiencia total es jugar con amigos en la misma habitación y vivir sus reacciones, negativas y positivas, en directo. Jugar por Internet es un paliativo para cuando no queda otra opción.

TIO ERWIN
Diego Bournot

Jugando a... Bioshock 2 (360)

Escuchando: My Friends My Life: Eric Clapton Live

Hoy día soy un jugador solitario. No me llama la atención jugar con desconocidos. Mis épocas de partidas multijugador -siempre con amigos, nunca con gente que no conozco- quedaron atrás, olvidadas allá por 1994 y 1995, cuando me mataba con Doom 2 y Command & Conquer. Con decir que hasta he jugado solo con dos controles a la vez para poder hacer algún logro multijugador...

KATANO BILL
Maximiliano

Jugando a... Gears of War 2 cooperativo (360)

Yendo: De reunión en reunión

No soy muy amigo de las partidas multijugador. Sin embargo, hay algo que sí me apasiona: jugar cooperativo con mis hijos. Es increíble lo que se puede disfrutar un juego como Army of Two o Gears of War cuando la experiencia es de a dos, y más aún, cuando ese disfrute está asociado al tiempo que le dedicamos a nuestros propios hijos. Sin duda, es algo que le recomiendo a cualquier padre.

LARGO EMBARGO
Daniel Herbón

Jugando a... Pro Evolution Soccer 2010 (PS3)

Leyendo: Esperándolo a Tito (Eduardo Sacheri)

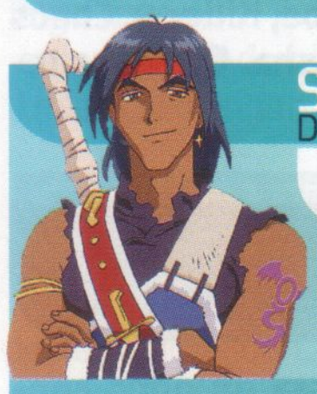
Si bien aún no son tan populares, para mí las campañas en cooperativo son las que reúnen lo mejor de cada modalidad de juego. La adrenalina de un multijugador, la historia del modo para un jugador, y la posibilidad de rejugarlo sin que se repitan las mismas situaciones. Aunque pensándolo bien, no hay nada como Winning, amigos, pizza y birra.

FAREH
Antonio Schmidel

Jugando a... Mass Effect 2

Aprendiendo: Resucitación de PCs

Pensar en elegir el multijugador por sobre una buena historia contada era una insensatez para mí hace unos años. Hoy la cosa ha cambiado tanto, que encuentro mucha más diversión en disputar una partida multijugador, sin las ataduras de tener que sentarme sí o sí a continuar una historia para tomarle el gustito a algo. Sí señores, el multijugador es lo mío.

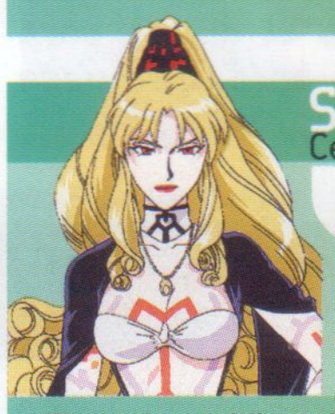


SISKOSILBER
Damián Silberstein

Jugando a... Dragon Ball Origins (DS)

Leyendo: Amazing Spiderman y derivados

No les voy a negar que, me inicié en esto de los fichines jugando de a dos, o en cooperativo como le dicen ahora, metiéndole fichas con mis hermanos a cualquier Double Dragon o Street Fighter que se nos cruzará en el camino. Pero ahora, aunque no reniego de mis origenes, no cambio por nada todo el contenido que ofrecen los juegos para un solo jugador. Para multijugador me quedo con el PES y punto.



SERPIENTE
Cesar Pereyra

Jugando a... Game Book DS: Koukaku no Regios

Viendo: Durarara! (Animé)

El modo multijugador es como el símbolo de esta época. Podés estar hablando con gente que ni conoces y que capaz que vive a miles de kilómetros... y terminás haciéndote amigo por compartir los mismos vicios. Es un cambio revolucionario...

666
Leandro Dias

Jugando a... Mass Effect 2 (360)

Sitio: www.atpworldtour.com

Un sólo jugador a full. Lo que más valoro de cualquier videojuego es su historia: un título puede ofrecerme los mejores gráficos, o una jugabilidad muy cuidada, pero seguramente voy a terminar desechándolo a las pocas horas si no ofrece una historia convincente. Por eso me gustan tanto los juegos de BioWare, con sus fantásticos argumentos. Y eso no se logra en un juego orientado únicamente al multijugador.

NIGROMANTE
Alejandro Nigro

Jugando a... Ragnarok DS (DS)

Esperando: Dragon Age Awakening

Hay muchas cosas en la vida que uno prefiere jugarlas solo, sobre todo si el objetivo del quest es una minita, pero nada puede reemplazar una buena raid en party hacia algún dungeon de mala muerte de Capital Federal, evitando cualquier PVP que pueda surgir con el patova mini-boss de turno. Eso sí, no hay nada como una buena sentada multijugador para jugar unas partidas de T.E.G. con amigos.

TAICE
Gonzalo Ballina

Jugando a... Bleach the 3rd Phantom (DS)

Pintando: Con lápices y acuarelas

En la época que no tenía amigos me tenía que conformar jugando de manera solitaria, y veía con una rabiosa envidia como los demás niños disfrutaban de sus jueguitos multijugador en línea y todas esas porquerías.
Pero hoy en día todo ha cambiado, y a pesar de seguir sin amigos, he aprendido que la envidia es mala.

LAURITTA168
Nos visita desde el foro

Jugando a... Kingdom Hearts: 358/2 Days (DS)

Escuchando: Glee: The Music, Volumen 1

Creo que las funciones multijugador son una forma genial para pasar un buen rato con amigos o conocer gente nueva. Yo disfruto mucho jugar algunos juegos de Wii y el Rock Band de esa forma. Sin embargo, hay muchos juegazos que dan lastima en esta función, o ni siquiera tienen. Igualmente, un buen juego para un solo jugador es algo que yo, personalmente, amo.

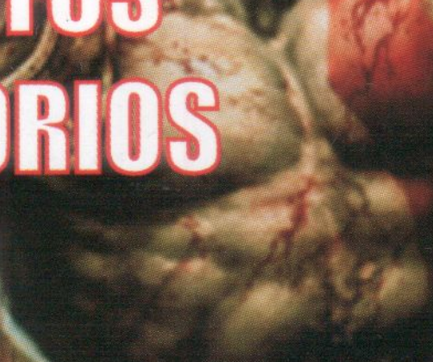
Si necesitás comprar, modificar
o reparar todas tus consola,
no dudes en consultarnos

-SERVICE
-CONSOLAS
-REPUESTOS
-ACCESORIOS
-JUEGOS

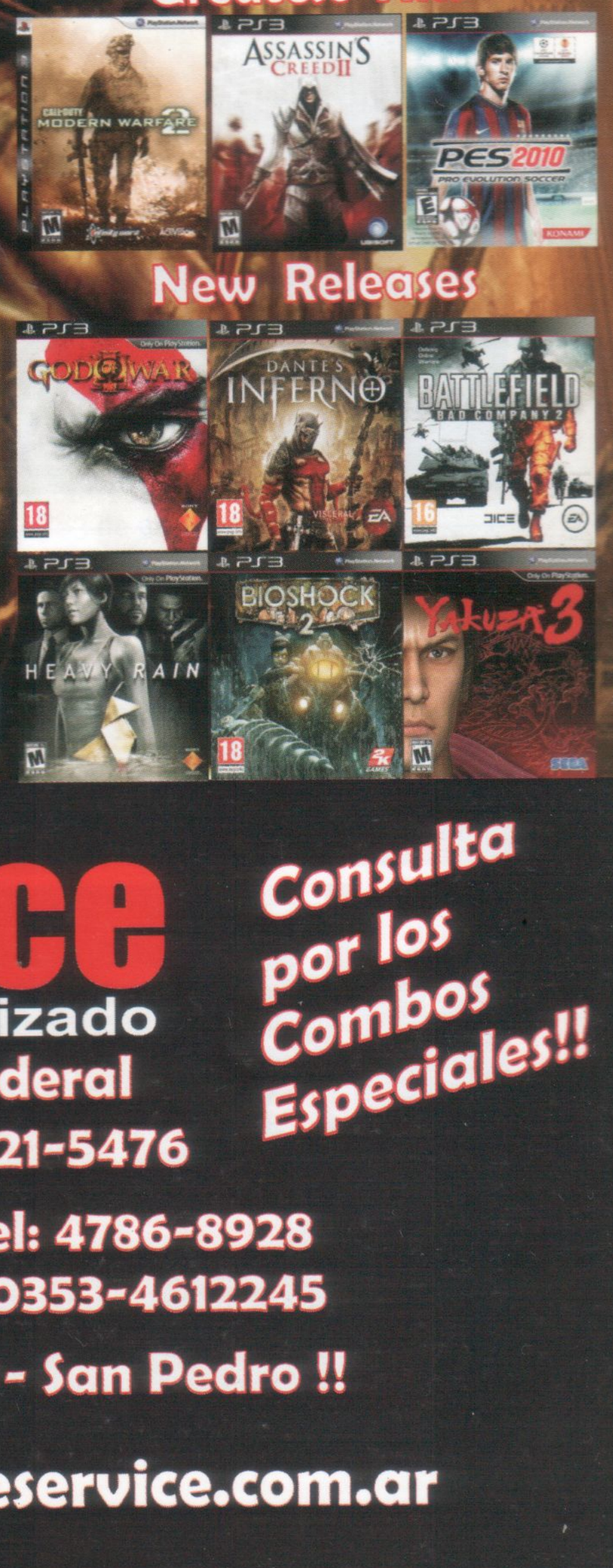
Garantía 100% Real

Presupuestos sin cargo

Atención a Empresas y Particulares



Greatest Hits



New Releases

GameService

Laboratorio Tecnico Especializado

Av. De los Incas 4592 - Capital Federal

Tel/Fax: 4522-2765 / 4524-1609 / 4521-5476

Consulta por los Combos Especiales!!

Belgrano: GameShop Galería Las Vegas Tel: 4786-8928

Cordoba: Villa Maria - Tucuman 890 Tel: 0353-4612245

Proximamente: Saavedra - Villa Ballester - San Pedro !!

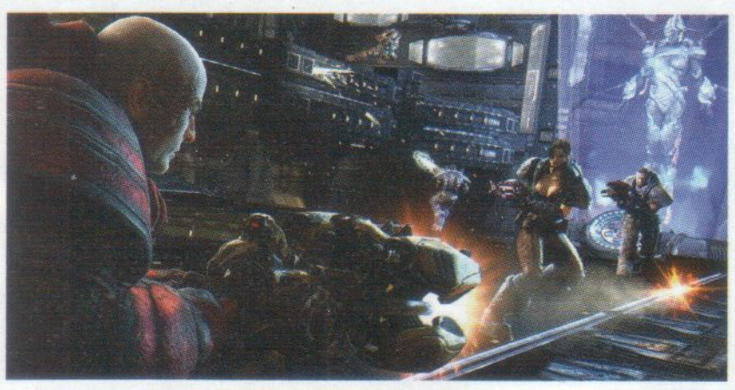
Info@gameservice.com.ar / www.gameservice.com.ar

NOTICIAS

FRUTAS, VERDURAS Y UN SALTEADITO DE LO QUE PASA EN EL MUNDO FICHINERO

LA CRISIS LLEGA A CRYSIS
Crytek afirmó que el desarrollo de Crysis 2 se ve limitado en cierta medida por lo que pueden hacer en las consolas. Aunque también aseguran que esto les ayudó a concentrarse en aspectos específicos, en vez de irse por las ramas.

UNREAL ENGINE 4 NI CERCA
Mark Rein, vicepresidente de Epic Games, negó rotundamente que el Unreal Engine 4 pueda verse corriendo en las consolas y PC de esta generación, ya que este motor gráfico está siendo desarrollado para el día en que se puedan emplear procesadores potentes de múltiple núcleo.



QUE HUBIERA SIDO DEL PELADO
Ken Feldman, responsable de arte de la saga God of War, señaló que en los inicios se trabajó con numerosos diseños diferentes para Kratos, entre los que se destacaban el de uno con forma de elfo pequeño, otro de un esclavo liberado, y uno de un monje ciego con un bebé en brazos.

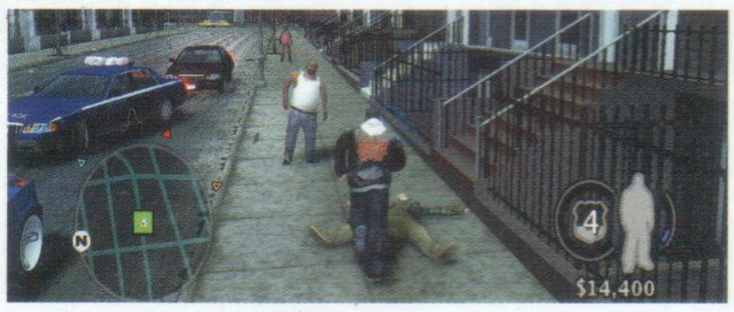
DESPUÉS DE DAR MUCHAS VUELTAS, SE INSPIRARON EN MÍ

SIN EXCLUSIVIDADES
Sony está cada vez más segura de que las exclusividades serán cosa del pasado en poco tiempo, y que los desarrolladores se darán cuenta de las ventajas de trabajar en PS3 por sobre Xbox 360.

EL ÚLTIMO QUE APAGUE LA LUZ
Electronic Arts continúa con su política de abaratar costos, lo que incluye al cierre de numerosos servidores para el juego online, entre los que se incluirán los de títulos tales como Army of Two, Def Jam, Godfather, Lord of the Rings: Conquest y The Simpsons.

CAPCOM TE BAJA TODO
La empresa prevé para los próximos meses nuevas bajadas de precio en las consolas, comenzando por la de Microsoft, ya que creen que son los que tienen más margen para hacer el precio más competitivo frente a la agresiva reducción de PlayStation 3 que les está quitando mucho mercado.

UN CRIMEN SI NO SALE
Activision se muestra confiado de que True Crime, su saga de acción de mundo abierto, pueda dominar las ventas de estas navidades, ya que no tiene ningún título (léase Grand Theft Auto) con el cual competir.



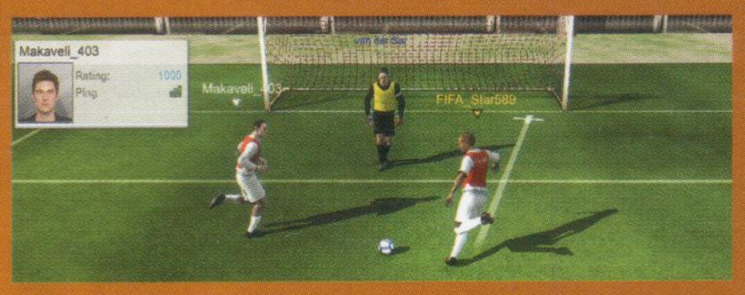
EL JEFE ES TRADICIONAL
Bungie declaró que no tienen intenciones de adaptar Halo: Reach para su uso con Natal, ya que "es un juego tradicional, para ser jugado de la forma tradicional", y que tampoco ven con buenos ojos una reedición de las primeras partes con soporte para visión 3D, tal como reclamaron algunos fanáticos.

SIN AMOR POR LA GUITA (RRA)
Activisión decretó el cierre de Red Octane y Undeground Development, estudios ligados al desarrollo de productos dentro de la franquicia Guitar Hero, lo que denota un cambio estructural de cara al futuro de la misma.

GRAN PRESUPUESTO ¿PARA QUÉ?
Mientras que títulos como Modern Warfare 2 o Assassin´s Creed II gastan decenas de millones de dólares en hacer superproducciones y vender millones de copias, otros como Mario & Sonic at the Olympic Winter Games demuestran que con solo la portación de nombre es muchas veces suficiente. ¿El resultado? Más de 6 millones de unidades vendidas, y todo antes del comienzo de las Olimpíadas reales.

TOP 5 EXTRATERRESTRES

1. Mother Brain (Metroid)
2. Crypto (Destroy all Humans)
3. Toejam & Earl (Idem)
4. Zeratul (Starcraft)
5. Invader (Space Invaders)



FULBITO ONLINE

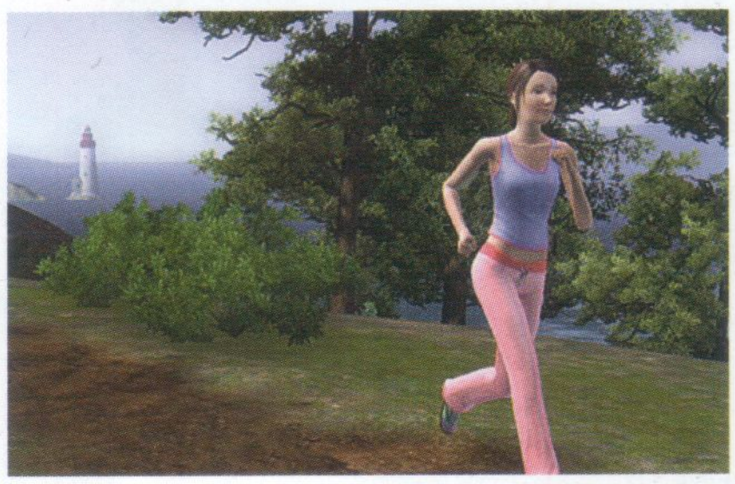
EA Sports ha anunciado un nuevo juego dentro de su línea de títulos online gratuitos, y se tratará de FIFA Online. El juego continuará con el legado que hace un buen tiempo se encuentra presente en el mercado asiático.

A RODAR MI AMOR

Sega anunció oficialmente el lanzamiento de Sonic 4: Episode 1, título que retornará a las raíces 2D de la saga, y será el primero de una larga aventura.

FANTASÍA ESTEREOSCÓPICA

Square Enix vería con buenos ojos el adaptar Final Fantasy XIII para el juego en 3D, si la tecnología prometida por Sony para este año en PlayStation 3 comienza a ganar adeptos.

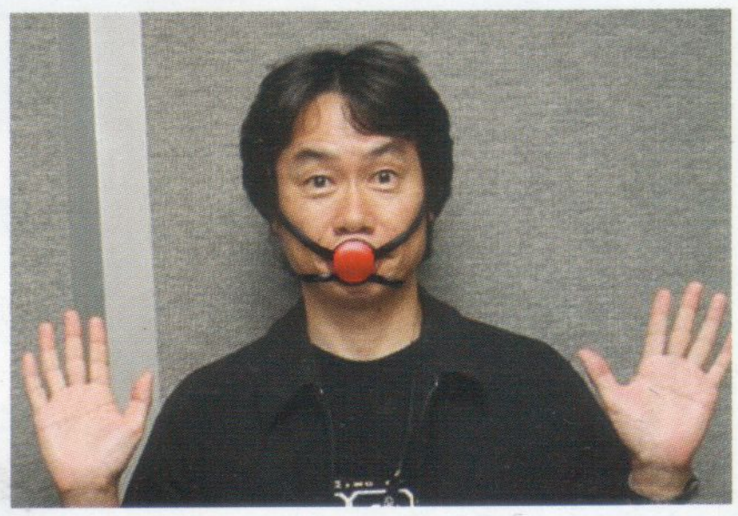


SIMS 2 NO HAY 3

EA confirmó que el título de la saga The Sims que estaba siendo desarrollado para consolas no será otro que el porteo de The Sims 3, mientras que les faltó confirmar en que consolas estarán apareciendo.

MIYAMOTO NO AFLOJA

El genio creativo de Nintendo ha señalado que se encuentra trabajando en un proyecto nuevo, que estará destinado al uso exclusivo con WiiMotion Plus. Aclaró que no se trata del nuevo Zelda de Wii.



DENUNCIA A LA RUSA

El estudio GSC Game World, responsable de la saga S.T.A.L.K.E.R., presentó una denuncia en la prensa rusa contra 4A, la empresa desarrolladora de Metro 2033, en la que indica que el motor gráfico que utiliza para el último juego mencionado está basado en el código de una versión primaria del motor X-Ray, creado por GSC World. Más interesante aún resulta el hecho de que Oles Shishkovtsov, CEO y fundador de 4A Games, pertenecía a GSC GameWorld hace cosa de un año, y partió de la empresa en no muy buenos términos. 4A ha negado rotundamente tales acusaciones

SOLDADO DEL FUTURO

Ubisoft confirmó a Ghost Recon: Future Soldier, como el próximo título dentro de la saga de Tom Clancy. Continuará con la idea de Ghost Recon: Advanced Warfighter. Una beta estará disponible en invierno para quienes hayan comprado Splinter Cell: Conviction.

EXCLUSIVA: ¡PIERDE LA EXCLUSIVIDAD!

High Voltage, responsables del innovador The Conduit para Wii, y actualmente en desarrollo del prometedor The Grinder, han señalado que han abandonado la exclusividad con Nintendo, y que podemos esperar entregas para Xbox 360 y PS3 de este último título.

SI NO LA PIERDE EMPATA

Sony va achicando costos en la producción de cada PlayStation 3, y el último reporte financiero señala que ha logrado disminuir las pérdidas con cada consola fabricada, que ahora le hacen poner "solamente" 18 dólares de su bolsillo.

MOLDEADO A GUSTO

Fallout: New Vegas, contará con la particularidad de que las decisiones que tome el jugador a lo largo de la aventura, repercutirán no solo en la historia del juego, sino en su entorno, en los personajes, y en el mundo en general.

REMAKES, NI A PALOS

Square Enix le bajó el pulgar a una esperada remake de Final Fantasy VII, señalando que la misma sería "muy difícil" para hacer de nuevo, principalmente por la dificultad de realizar los gráficos desde cero para PlayStation 3.

UNA REVOLUCIÓN HUMANA

Square Enix, dueños de Eidos, han registrado el nombre Deus Ex: Human Revolution, confirmando más datos de la nueva entrega que será una precuela ambientada en el año 2027.

EPIC MICKEY

NOTA: 666
SABE TANTO DE MICKEY MOUSE
COMO DEL DOCTOR HOUSE

Tras habernos volado la cabeza con el genial Deus Ex, Warren Spector vuelve a la carga. Esta vez dejando de lado la violencia y las temáticas adultas, para ofrecernos una renovación de un personaje conocido por todos: el ratón Mickey. ¿Qué es lo que el señor Spector y la gente de Disney están tramando con esta épica aventura? A continuación les ofrecemos no sólo la respuesta, sino que además los llenamos de nuevos interrogantes.

Los tiempos han cambiado. Hace tan sólo un par de décadas, las películas de Disney aún cautivaban a los más pequeños como ninguna otra dentro del género. Con tan sólo nombrar a personajes clásicos como Mickey o Donald, los niños se volvían locos. Pero como bien dijimos, los tiempos han cambiado. Hoy en día no hay con qué darle a las nuevas creaciones de Pixar, además de que los estudios de animación asiáticos cada día se hacen más populares. Pese a todo lo que señalamos, muchos son los que aún les guardan un lugar en el corazón a los personajes tradicionales, en especial aquellos con más de dos décadas de vida en su haber. La sensación es compartida por varios ejecutivos de Disney, por lo que desde hace ya un tiempo que vienen planteándose distintos proyectos con un objetivo común: el de revitalizar las viejas franquicias, adaptándolas a los tiempos que corren.

Como parte de esta movida figura Epic Mickey, el nuevo proyecto de Warren Spector, quizás el desarrollador de videojuegos más talentoso de los últimos tiempos. Este señor supo deleitarnos en su momento con una combinación de acción en primera persona y juego de rol sencillamente maravillosa. Nos referimos a Deux Ex, título que sigue estando instalado en la mayoría de los rígidos disponibles en nuestra redacción. Si han llegado hasta aquí en la nota, se preguntarán cómo es que resulta posible compatibilizar a un programador ambicioso, experto en la creación de títulos adultos, con un proyecto tendiente a la revitalización del ratón Mickey por parte de Disney. La respuesta es más sencilla de lo que aparenta a primera vista, ya que este primer proyecto de la nueva compañía fundada por Spector no será un simple juego de plataformas tendiente a explotar un nombre comercial. Se tratará de una aventura novedosa, cuyo principal aliciente será la jugabilidad.

En un principio Epic Mickey fue pensado como un título para PS3 y 360, tal como

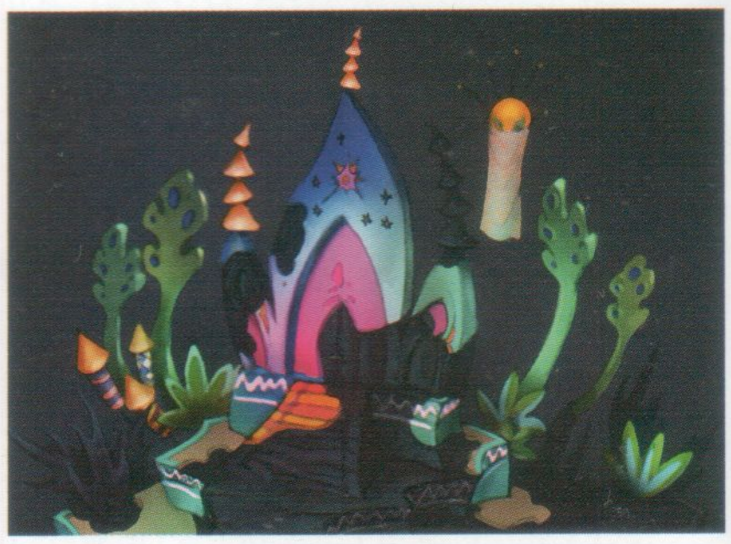
suele suceder con la mayoría de los productos de hoy en día. Pero cuando se empezó a barajar la posibilidad de crear también una versión para Wii, los desarrolladores quedaron fascinados por las posibilidades que el control de la consola de Nintendo ofrecía, así como con el hecho de no tener que concentrar sus esfuerzos en un motor gráfico capaz de competir con los titanes disponibles en las otras dos consolas. Es así como el juego pasó a ser desarrollado exclusivamente para Wii y, tras unos meses de espera, ya tenemos una primera impresión de lo que nos estará esperando para fin de año.

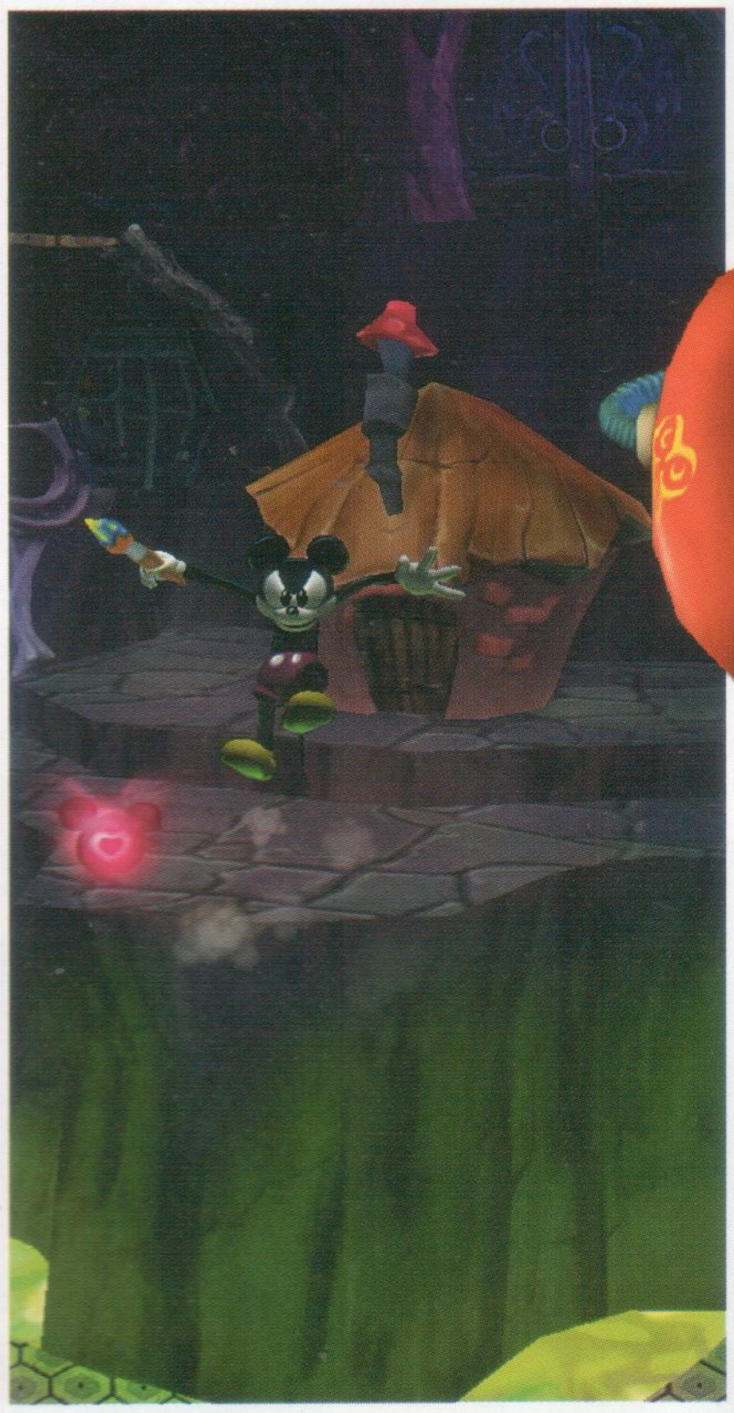
Una ciudad de sueños rotos

La historia comenzará presentando un mundo alternativo de tinta y papel llamado The Wasteland, y creado por el hechicero Sid Yen para alojar a sus creaciones menos exitosas. Allí se encuentran viviendo algunos personajes como Oswald, el conejo de la suerte, conocido como el antecesor directo del ratón más famoso del mundo. Justamente es el ratón Mickey quien tras un accidente termina derramando tinta y solvente en el modelo creado por el hechicero, creando en ese momento a una figura siniestra, llamada Phantom Blot. El problema radica en que Mickey no supo darse cuenta de la magnitud de sus actos, por lo que siguió realizando sus actividades sin mayores preocupaciones. Pero en ese tiempo, el ser surgido del accidente aprovechó para hacerse con el control de la Wasteland, influenciando a los diversos personajes olvidados para vengarse del exitoso ratón. Y tras un incidente con el espejo, Mickey es transportado hacia dicha dimensión, en donde lo estarán esperando peligrosos enemigos tales como The Mad Doctor, un científico que se encargará de llenar los escenarios de hostiles robots. No sólo eso, sino que además le otorgará a Oswald unas réplicas cibernéticas de algunos aliados del mismísimo ratón. Dentro de este ambiente asechado por el caos, el protagonista deberá emprender una cruzada para derrotar a Phantom Blot, además de recuperar la confianza de los distintos habitantes. Y de paso, claro está, volver a su hogar sano y salvo.

Este ha sido un panorama bastante superficial de lo que será el argumento principal según el cuál se moverá gran parte de la aventura. Aún así, varios aspectos del guión podrán ser modificados sobre la marcha por los mismos jugadores, debido a la inclusión de un sistema de decisiones que irá afectando las distintas situaciones que deberán presenciarse. Para eso contaremos con un esquema basado en la moralidad del personaje aunque, claro está, con las limitaciones propias del universo Disney. Dicho de otro modo, no podremos crear un Mickey absolutamente maligno, sino que las variaciones siempre darán como resultado un final más o menos fe-

En su momento Epic Mickey fue considerado por sus desarrolladores como un juego multiplataformas, en donde la versión para Nintendo Wii sería –tal como suele suceder– una versión suavizada con respecto a las de PlayStation 3 y Xbox 360.



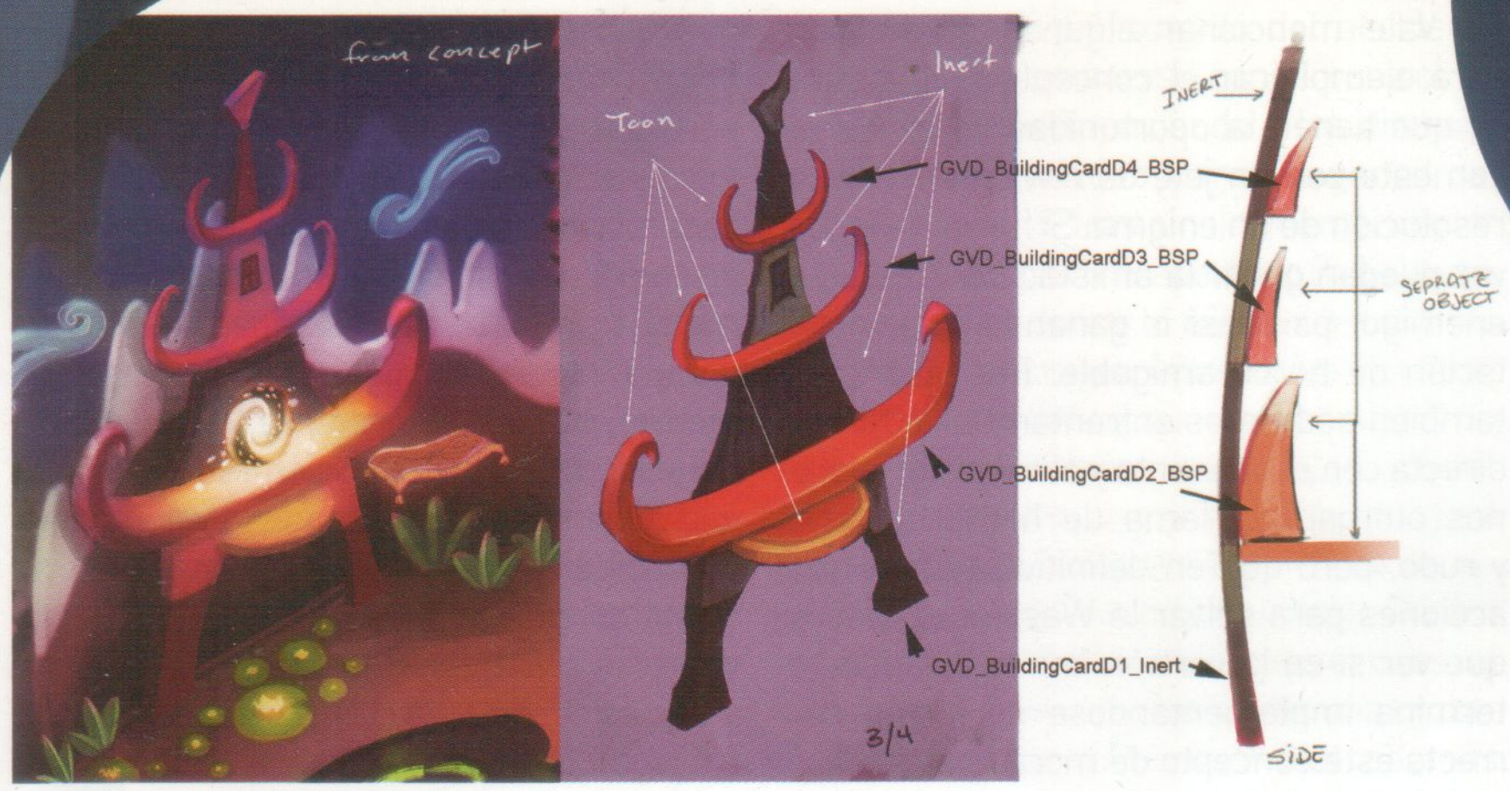


A pesar de que todavía falta que se den a conocer muchísimos detalles sobre el juego, Warren Spector ya nos ha confirmado que estaremos recibiendo dos secuelas, habiéndose planeado la trilogía desde el vamos.

liz. Vale mencionar algunas situaciones para ejemplificar el concepto. Supóngan-se que tienen la oportunidad de evadir el combate con un jefe de nivel mediante la resolución de un enigma. Si hacen esto, tal vez puedan ganar la amistad del supuesto enemigo, para así ir ganando una reputación de héroe amigable. Por otro lado, también podremos enfrentarnos de forma directa con el oponente y eliminarlo, lo que nos otorgará la fama de héroe solitario y rudo, pero que en definitiva ejecuta sus acciones para salvar la Wasteland. Habrá que ver si en la versión final del producto termina implementándose de forma correcta este concepto de moralidad, similar al visto en juegos como Fable. La gran limitación, como bien dijimos, está dada por la naturaleza misma de los personajes, que no permiten una desviación de comportamiento demasiado importante. Aunque con Warren Spector detrás del proyecto, uno puede esperar cualquier cosa.

Tiempos de cambio

Antes de comenzar a ofrecer detalles sobre el aspecto más importante de cualquier título, como es la jugabilidad, debemos hacer una parada en la zona audiovisual. Si son fanáticos de la historia de Disney, se habrán dado cuenta que en los párrafos anteriores mencionamos a varios personajes conocidos para quien está interiorizado en el medio, pero quizás no tanto para otros. La idea de los desarrolladores es la de otorgarles una segunda vida a estas creaciones, retomando un poco el estilo visto en el clásico largometraje animado Fantasía, pero al mismo tiempo integrando algunas características modernas. Ya en el diseño de Mickey puede apreciarse una modificación radical con lo que veníamos acostumbrados a ver, gracias a una figura más estilizada y expresiva. Tal vez al comienzo choque un poco el hecho de ver al ratón con una apariencia distinta a la clásica, pero en definitiva el cambio se conjuga con la ambientación de los escenarios. Es aquí donde podemos apreciar un contraste muy interesante, de acuerdo a la zona en donde nos encontremos. Por un lado dirán presente algunos escenarios bien coloridos, algo típico en cualquier juego de plataformas que se precie de tal. Pero por otro, habrá zonas muy oscuras, invadidas por la maldad de los enemigos de la Wasteland. Es allí donde Mickey deberá combatir a sus más poderosos enemigos, quienes lo estarán esperando en tenebrosos castillos y fortalezas similares. Las locaciones serán muchas y variadas, produciéndose en todas ellas el contraste entre los vívidos colores del mundo con la oscuridad atraída por Phantom Blot.



Por más que los desarrolladores no cuenten con tanto margen de acción para la toma de decisiones artísticas como en sus anteriores proyectos, está claro que impregnarán a Epic Mickey con ese toque innovador que caracterizó al genial Deus Ex.

Al tratarse de un producto exclusivo para Nintendo Wii, no esperen encontrarse con un motor gráfico capaz de competir con las grandes bestias disponibles para PlayStation 3 y Xbox 360. Aun así, las imágenes mostradas hasta el momento nos han dejado más que satisfechos, gracias a unos valores artísticos capaces de superar cualquier limitación tecnológica. Es así como el espectador quedará deleitado con una estética similar a la de un dibujo animado relativamente moderno para los escenarios tridimensionales, que deberán combinarse con ciertas zonas en donde la perspectiva pasará a ser bidimensional, en donde el aspecto general adquirirá una tonalidad "vintage". Como frutilla del postre vale aclarar que no sólo los estudios de animación Disney, sino que también Pixar está colaborando con Spector y sus muchachos, para así lograr un producto capaz de enamorar no sólo por su jugabilidad, sino también por su estética. En cuanto al sonido, de momento la mayoría de los personajes no tendrán voces humanas, sino que los diálogos serán escritos. De todos modos aun queda un largo camino por recorrer hasta el lanzamiento de la versión final, por lo que habrá que ver cuál terminará siendo la decisión creativa en este aspecto.

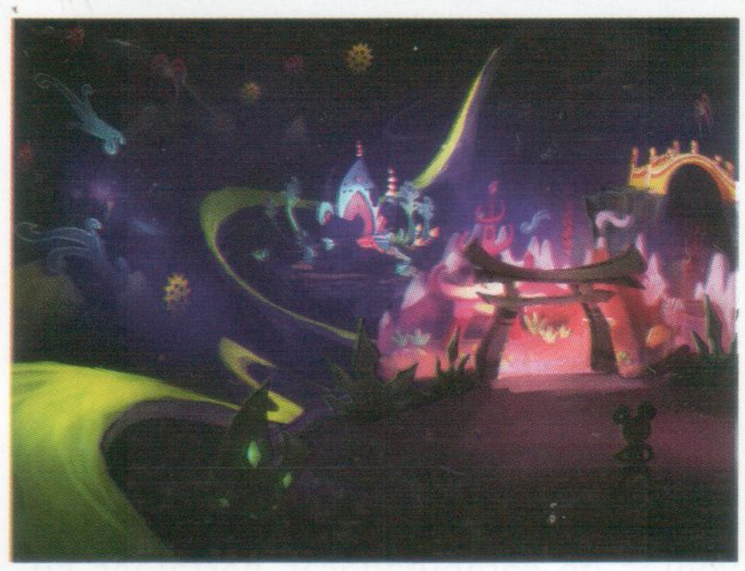
El factor Spector

Finalmente hemos llegado al aspecto más importante de esta nueva creación de Warren. Nos referimos ni más ni menos que a la jugabilidad. Por lo pronto, y como surge de lo que va de la nota, así como también de las imágenes, estaremos en presencia de una aventura en tercera persona, con bastante similitudes con los juegos de plataformas y algunos chispazos típicos de un juego de rol moderno. Todo esto se verá traducido en un estilo que combinará acción, resolución de enigmas, peligrosos saltos, exploración y diálogos con otros personajes. Esta com-

binación dará lugar a que cada aspecto de la jugabilidad se encuentre íntimamente relacionado con el resto. Vayamos a los ejemplos. Para derrotar a los enemigos, Mickey contará con dos armas principales. Una de ellas es un pincel que le permitirá ir dibujando partes del escenario, tales como puentes o puertas, así como también objetos. Estos últimos podrán generar efectos interesantísimos, como puede ser la ralentización del tiempo. Dicho de una forma simple, el pincel servirá para crear nuevos elementos y colorear otros dentro del escenario, orientando la cosa más a la resolución de enigmas que al combate per se. En cambio, Mickey también podrá utilizar solvente para borrar a sus enemigos, o destruir diversos sectores del escenario. Esto provocará la evaporación inmediata del objeto borrado. Dichas habilidades tienen la particularidad de conectarse con el sistema de moralidad, ya que un héroe simpático siempre realizará acciones tendientes a la construcción de vías de escape, que a la destrucción de obstáculos. Todo esto acompañado por el control de movimiento propio de la consola de Nintendo, cuya implementación se asemeja en cierto sentido a lo visto en el genial Okami. Vale destacar especialmente la libertad con la que contará el jugador al momento de emprender los diversos objetivos que se irán planteando a lo largo de la aventura. Cada inconveniente tendrá múltiples soluciones, vinculada no sólo con la utilización del pincel o de solvente, sino también con las relaciones establecidas con los distintos personajes. Puede darse la situación de que incluso no tengamos que combatir contra distintos enemigos importantes por haber encontrado una mejor alternativa al conflicto. Todo dependerá del tipo de héroe que desee encarnar el usuario al momento de disputar una partida.

No sólo Mickey y algunos personajes secundarios dentro del universo Disney estarán presentes, sino también otros muy conocidos. Ya en las imágenes puede observarse una versión cibernética del pato Donald, debiendo ser confirmados en los próximos meses nuevos héroes y villanos.

Esto es básicamente todo lo que se sabe hasta el momento de Epic Mickey. La fecha de lanzamiento apunta, de momento, a mediados de septiembre de este año, por lo que es casi un hecho que en las próximas exposiciones fichineras será posible observar al juego en movimiento ya en una etapa bien avanzada dentro del desarrollo. Resulta un poco apresurado sacar conclusiones, pero lo cierto es que los antecedentes de la cabeza pensante detrás del proyecto no hacen más que entusiasmarnos. Por lo tanto, y si todo sale como esperamos, estaremos en presencia no sólo de una brillante renovación del universo Disney, sino también con un gran título.



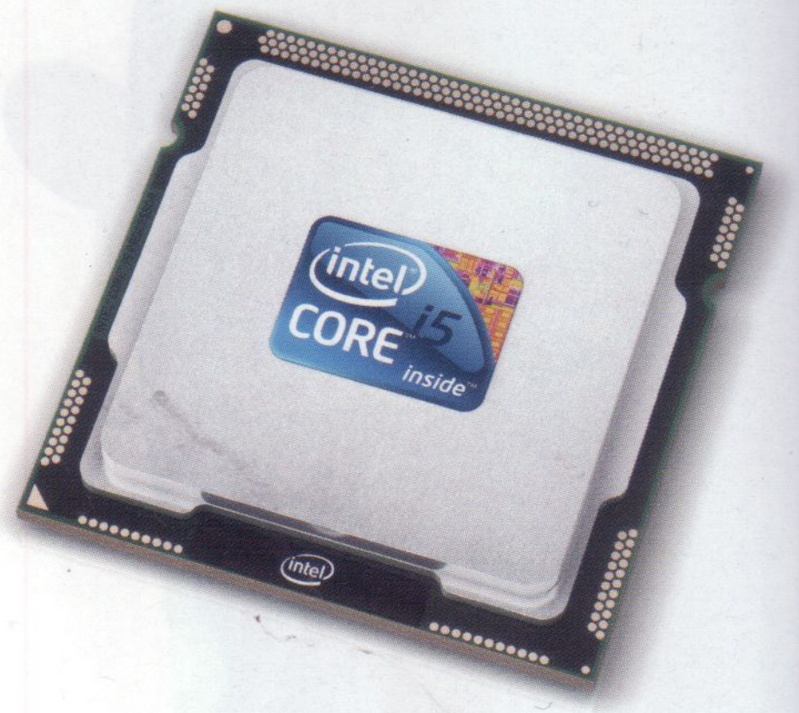
TECNOLOGÍA

LO MÁS ELITISTA QUE PODÉS ENCONTRAR EN PLÁSTICO Y SILICIO

CORE I5 Y LA NUEVA FAMILIA DE INTEL

MODELO 2010

Luego de introducir al mundo en el 2009, según la misma Intel, el procesador más rápido del mundo de la mano de la línea i7, la empresa ganó indiscutiblemente el segmento de élite de las PCs, que como siempre otorga reconocimiento, pero todavía quedaba por conquistar las gamas media y baja. Para finales de 2009 Intel lanzó el primer i5, que no era otra cosa que una versión reducida de i7. La verdadera batalla iba a ser dada con el lanzamiento del nuevo i5, junto al i3 (y una nueva versión de i7 para portátiles), los primeros procesadores construidos en 32 manómetros, y los primeros en contar con una placa de video integrada dentro del mismo procesador. ¿Confundidos ya? Esto es sólo el principio.



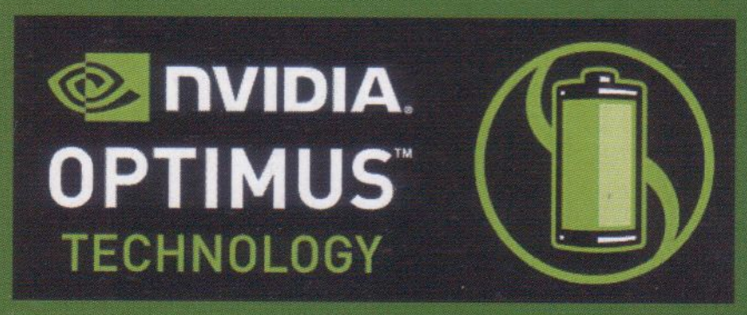
La disputa por los clientes entre los dos grandes fabricantes de procesadores, AMD e Intel, mutó rápidamente en el último año, siguiendo la tendencia de reducir en tamaño y así optimizar el consumo de los procesadores. Es que el 2009 fue el primer año en donde las ventas de computadoras portátiles superó consistentemente a las de las PCs de escritorio, y se estima que está diferencia va a ser mayor hasta al punto de prácticamente reemplazar estas últimas en la gran mayoría de las aplicaciones. También entra en juego otra categoría que se ha extendido notoriamente: los centros de entretenimiento, computadoras destinadas a estar conectadas a un televisor para ver videos y escuchar música. ¿Cómo afecta esto a los videojuegos? Para empezar, estos mercados son tan apetecibles que inclusive empresas dedicadas a ese mercado, como Nvidia -con su línea ION-, derivaron gran parte de sus fondos al desarrollo de tecnología para ese tipo de aplicaciones. A su vez, el desarrollo de juegos de muy alta tecnología exclusivos para PC requieren mucha inversión y no reditúan lo necesario, visto en casos como Crysis, por lo que las placas de video actuales han superado ampliamente los requerimientos de esos juegos, y pueden correr sin problemas las adaptaciones multiplataforma que se ven limitadas por la capacidad de las consolas de esta generación. Placas de video que tienen dos años en el mercado pueden correr sin problemas los juegos más recientes, achicando el mercado considerablemente gracias a la sobreoferta que ponen en la mesa AMD y Nvidia. Todo esto también tiene sus connotaciones positivas: hace un par de años una notebook capaz de correr medianamente bien juegos era una extravagancia costosa. En el 2010 vamos a ver muchos más modelos dentro de la gama media con la capacidad de correr juegos.

Si bien los procesadores de la nueva familia son de 32 nm, el video integrado conserva todavía la tecnología de 45 nm.

Intel logró, antes que AMD, que prometió algo similar con su proyecto Fusion, la primera línea de procesadores con gráficos integrados, intentando ganar a la fuerza los dos mercados. La tecnología dentro de la nueva familia es, en un principio, magnífica. Como bien resaltamos antes, están fabricados en 32 nm, logrando una performance muy ambiciosa para el consumo que presentan. Por ejemplo, el i5-661, que supera a cualquier micro dentro de su rango de precio. ¡Y tiene una placa de video incluida! Este aspecto es algo irónico, pero ya vamos a eso. Primero queremos remarcar que todo esto viene de la mano de una actualización completa del motherboard, ya que la nueva línea requiere un nuevo zócalo, 1156 LGA, solo ciertos chipsets (H55 y H57) reconocen la parte gráfica integrada, el "viejo" P55 solo ve el microprocesador, y es necesario actualizar el BIOS para que lo reconozca. Además, en un intento por no confundir más al público común, Intel no aclara la cantidad de núcleos que poseen estos procesadores. En el caso

NVIDIA OPTIMUS

La verde empresa anunció el nuevo sistema que permite optimizar el consumo de batería en las notebook intercambiando por software, según la aplicación, dos placas de video de diferente rendimiento en tiempo real y automáticamente.

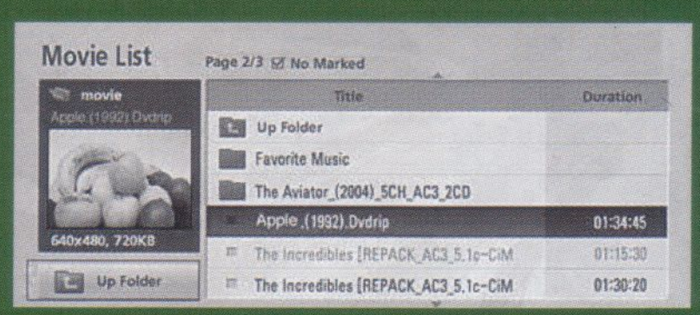


PLAYSTATION 3 AL CUBO

Sony anunció que actualizará la consola a mitad de año para agregar soporte de juegos y Blu-ray 3D, acompañando la salida del primer LCD Bravia con esa tecnología.

LG PIRATA

El manual de los últimos modelos de LCD de LG, que traen entradas USB para ver archivos desde un pendrive, muestra claramente como utilizarlo para ver copias piratas de películas como El Aviador o Los Increibles.



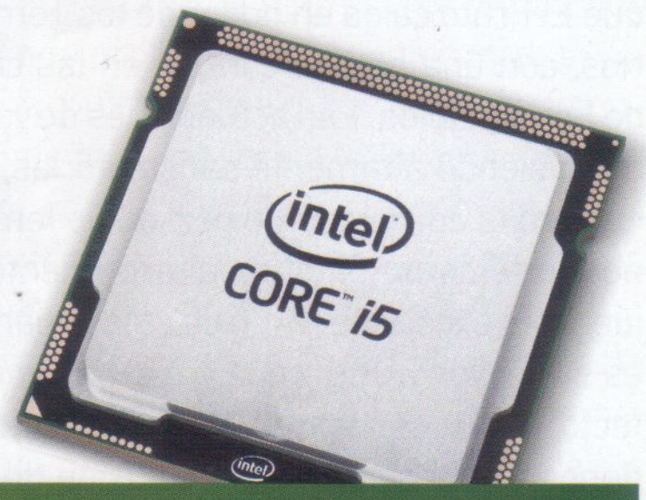
El procesador gráfico integrado dentro del mismo chip permitirá construir PCs mucho más pequeñas. Pero esto tiene un precio: el nuevo i5 sacrifica dos núcleos –a cambio nos dan Hyperthreading- y cuenta con la mitad de memoria caché.

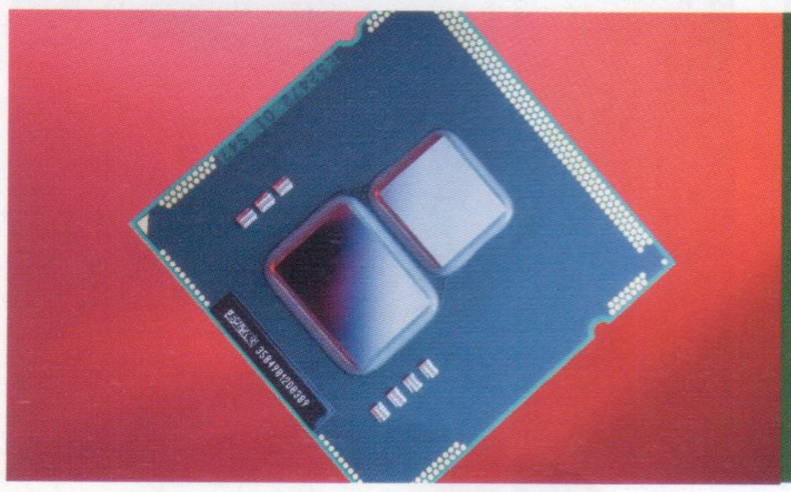
de los i5 con numeración 600, son dos núcleos con Hyperthreading, una tecnología que dobla la cantidad de procesos que puede realizar cada núcleo, por lo que el sistema operativo lo "ve" como un procesador de cuatro núcleos. La primera versión lanzada el año pasado, i5-750, contaba con cuatro núcleos, mientras que actualmente el tope de gama, i7, cuenta con cuatro núcleos e Hyperthreading.

La ironía, según vemos nosotros, es que la placa integrada en los i5 no responde a ningún usuario en particular. Como el mismo Intel demostró, i3 -también de dos núcleos- es suficientemente poderoso como para lograr un centro multimedia importante: los chipset tienen salida HDMI y sonido de múltiples canales, los gráficos integrados permiten reproducir video de alta definición, inclusive con picture-in-picture, sin consumir prácticamente nada de procesamiento (alrededor del 3% del procesador). Las diferencias son que i3 no cuenta con Turboboost (un overclocking propio del microprocesador) y menor velocidad. Para ese público, i5 hace lo mismo pero cuesta el doble de dinero, cayendo ya en el sector entusiasta, donde el video integrado va ser automáticamente reemplazado por una placa de video que corra juegos decentemente o permita dual-link para resoluciones mayores a 1920x1200. Dentro del rango de precio de los 200 dólares, estamos frente a un procesador formidable y en este momento inigualable, pero podría ser incluso más económico y no contar con esa solución gráfica que a esa altura parece caer en saco roto. Finalmente, toda la familia ofrece soluciones gráficas similares a las de Nvidia o AMD o incluso VIA, dentro del mismo rango de usuarios y precio, por lo que esperamos que la competencia haga que los precios disminuyan rápidamente o les va costar mucho ganar el mercado.

En suma, para cualquier PC "gamer" recomendamos ampliamente un i5, mientras que para un centro multimedia está perfecto un i3 sin necesidad de invertir en video. Pero por ahora dar vuelta esa ecuación no tiene mucho sentido, por lo menos hasta que Intel se decida a lanzar el Larrabee.

Incluso luego de presentar toda una familia de procesadores con un nuevo nombre, la marca Pentium está tan arraigada en el público, que los productos de gama baja seguirán conservando el nombre de Pentium y Celeron. Para hacerlo más claro para el usuario común, incorporarán un sistema de rango por estrellas: Celeron es una estrella, Pentium dos, i3 tres, i5 cuatro e i7 cinco, actualizando el rating según roten los productos.





NÚMERO DEL PROCESADOR	VELOCIDAD BASE DEL RELOJ	FRECUENCIA TURBO 2	FRECUENCIA DE LOS GRÁFICOS
i5-670	3,46 GHz	Hasta 3,73 GHz	733 MHz
i5-661	3,33 GHz	Hasta 3,60 GHz	900 MHz
i5-660	3,33 GHz	Hasta 3,60 GHz	733 MHz
i5-650	3,20 GHz	Hasta 3,46 GHz	733 MHz
i3-540	3,06 GHz	n/d	733 MHz
i3-530	2,93 GHz	n/d	733 MHz

NOTA: TIO ERWIN
SER GRACIOSO NO ES MI INTENCIÓN,
PUES ESO BÚSCALO EN OTRA SECCIÓN.

DESCARGATE DE RISA

EXPANSIONES, MAPAS, Y LO MÁS DESTACADO DE LA GÓNDOLA VIRTUAL

ASSASSIN'S CREED II: THE BATTLE OF FORLI
ESCENAS BORRADAS

GÉNERO ACCIÓN/SIGILO **COMPAÑÍA** UBISOFT MONTREAL **DISTRIBUCIÓN** UBISOFT
LINK ASSASSINSCREED.COM **MULTIPLAYER** NO POSEE **PRECIO** 320P/4U$S **[360/PS3]**

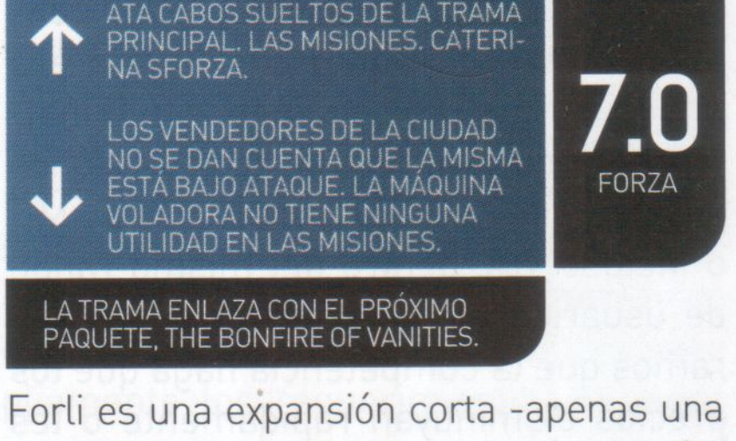
El primer paquete descargable de Assassin's Creed II nos hace pensar en la edición de una película por parte del director, presentándose como una escena borrada de la versión cinematográfica, y luego añadida a los extras del DVD. La trama de este paquete -el segmento de memoria número 12- toma lugar poco después de que Ezio se une a la orden de los asesinos, y gira en torno a Caterina Sforza -la gobernante de la ciudad de Forli- y Nicolo Macchiavelli, y a sus esfuerzos para evitar que El Fruto caiga en poder de los Templarios, con una batalla campal en las calles de Forli incluída. Las actuaciones de voz siguen siendo altamente satisfactorias, y se celebra la adición de un personaje femenino fuerte como Caterina al argumento del juego. El excelente ritmo de esta expansión es su mayor virtud y a la vez su mayor defecto, ya que se termina muy rápido, dejándonos a la espera de la conclusión de este segmento de memoria con The Bonfire of Vanities, el próximo paquete. The Battle of Forli es una expansión corta -apenas una hora de juego-, pero a un precio de sólo 4 dólares -que muchos otros juegos nos cargarían por unas ropitas para un personaje-, proporciona una buena dosis de diversión mientras dura, y llena un significativo hueco en la historia del juego, atando varios cabos sueltos. **Erwin.**

↑ ATA CABOS SUELTOS DE LA TRAMA PRINCIPAL. LAS MISIONES. CATERINA SFORZA.

↓ LOS VENDEDORES DE LA CIUDAD NO SE DAN CUENTA QUE LA MISMA ESTÁ BAJO ATAQUE. LA MÁQUINA VOLADORA NO TIENE NINGUNA UTILIDAD EN LAS MISIONES.

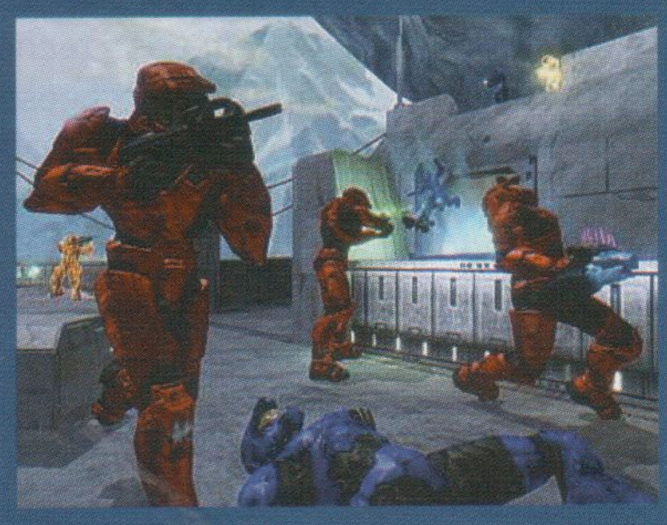
7.0
FORZA

LA TRAMA ENLAZA CON EL PRÓXIMO PAQUETE, THE BONFIRE OF VANITIES.

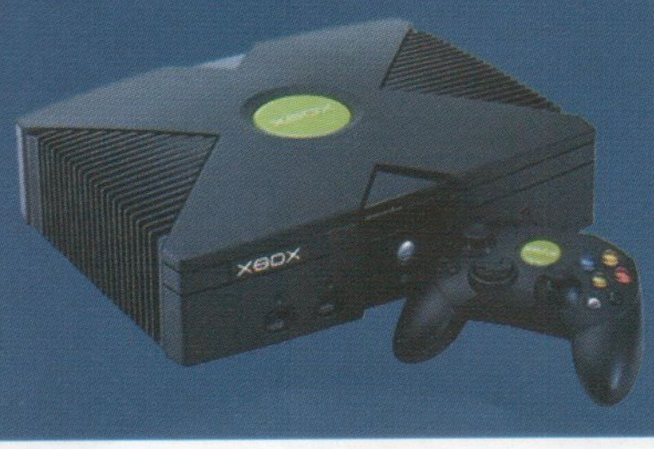


Esta expansión añade la posibilidad de pilotear la máquina voladora de Leonardo por la Romaña y la ciudad de Forli, aunque esta característica no incumbe a ninguna misión, estando incorporada simplemente con el objeto de explorar la zona a vista de pájaro, y poder destrabar el logro de eliminar a un guardia chocándolo con la máquina, si no lo hicimos en el juego original.

NOTICIA:
CHAU XBOX



A partir del 15 de Abril, Microsoft dejará de brindar soporte en Xbox Live para la consola Xbox original. Esto afecta tanto a la consola, como a todos los juegos, incluyendo los descargables Xbox Originals que incorporan características de Xbox Live!. La razón que da Microsoft para ello es que de esta forma el servicio de Xbox Live podrá seguir evolucionando. Por ejemplo, uno de los motivos por los cuales no podemos tener más de 100 amigos en Live es debido a Halo 2, por lo cual podemos suponer cuál será una de las características nuevas que disfrutaremos una vez que haya cesado el soporte para la consola original. Por otra parte, otra novedad planeada es la incorporación de mascotas para nuestros avatares.



ASSASSIN'S CREED II. BONFIRE OF THE VANITIES

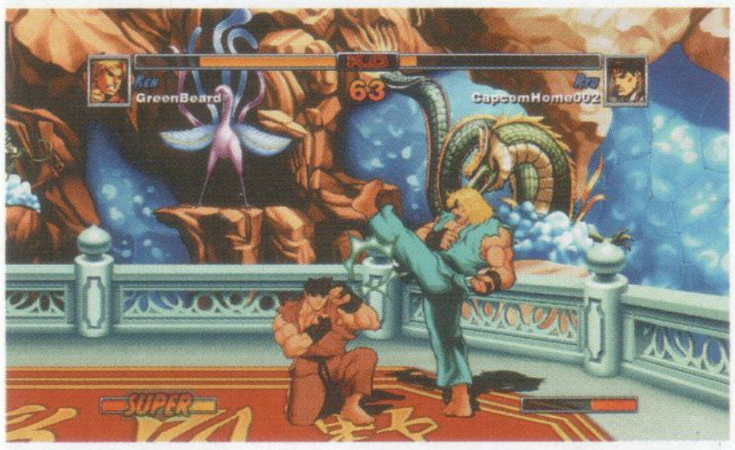
El segundo paquete descargable para Assassin's Creed fué lanzado a la venta a fines de Febrero. Esperen toda la data sobre esta expansión en la próxima edición de la revista.

EL DEBUT DE BLACK SABBATH

El 28 de Febrero, por primera vez la banda de heavy metal Black Sabbath se vió representada con temas originales en un videojuego musical, presentando sus clásicos "After Forever", "Into The Void" y "Sweetleaf" como contenido descargable tanto para Guitar Hero 5 como para Band Hero.

TOP DESCARGABLES

DE PLAYSTATION NETWORK



1. **SUPER STREET FIGHTER II** TURBO HD REMIX
2. **ECHOCHROME**
3. **SUPER** STARDUST HD
4. **TRINE**
5. **FLOWER**

DE WIIWARE

1. **EXCITEBIKE:** WORLD RALLY
2. **LOST WINDS:** WINTER OF THE MELODIAS
3. **TETRIS** PARTY
4. **WORLD OF** GOO
5. **CONTRA** REBIRTH

DE XBOX LIVE ARCADE

1. **TRIALS** HD
2. **GEOMETRY WARS:** RETRO EVOLVED 2
3. **PEGGLE**
4. **BRAID**
5. **CASTLE** CRASHERS

OPINIÓN:
LOS CONTENIDOS DESCARGABLES COMO PREMIO

Hay una nueva tendencia con respecto a los contenidos descargables, que nos parece por demás acertada, y es la de usarlos para premiar a quienes compran juegos originales, y de paso, a aquellos que los compran "de primera mano" a una cadena de distribución. Durante muchísimos años, los publicadores de videojuegos se han roto la cabeza, ideando un método tras otro de protección contra la piratería. Hasta ahora, todos se han mostrado ineficaces, desde los comienzos hace casi 20 años, en que la cosa pasaba por "tipee la tercera palabra del segundo párrafo de la página 34 del manual" y por rueditas con ventanas en las que debíamos posicionar números o simbolitos, hasta las aborrecibles protecciones físicas y activaciones online de hoy día, que nos requieren conectarnos a Internet para validar nuestro original, lo cual naturalmente nos impide jugar si no disponemos de una conexión, aunque poseamos una copia 100% original.

Ahora, con la masificación del contenido descargable, se está comenzando a observar, cada vez en más juegos, la tendencia a incorporar en la caja del producto original un código de uso único mediante el cual podemos descargar contenido adicional en forma gratuita, o si así queremos verlo, ya incluído en el precio del original. Al redimir el código -el cual sólo puede ser usado una vez- accedemos al contenido. Por ejemplo, el contenido descargable del juego The Saboteur incorpora armas y escondites adicionales, así como desnudez completa para las prostitutas del Belle, el cabaret en el que Sean Devlin tiene su guarida. Mass Effect 2, en cambio, ofrece el Cerberus Network, un portal interno del juego que funciona como un centro de noticias, mensajes y contenido descargables extra para el juego.

Esta es una forma interesante y más que válida de proteger los juegos contra la piratería, ofreciendo a quien compra un original de primera mano un premio por hacerlo, en vez de castigarlo con absurdas restricciones y protecciones que hacen perder la paciencia a más de un usuario bienintencionado. Y, de paso, de esta forma los publicadores tienen una herramienta para luchar contra la venta de los juegos de segunda mano efectuada entre usuarios finales, sobre la cual no ven un sólo centavo en concepto de royalties.

Eso sí, si compraron un original de segundamano y quieren disfrutar de estos contenidos descargables, pueden adquirirlos de todas formas en la correspondiente tienda online, como contenido pago, claro está.

Cuando las viñetas abusan de los píxeles

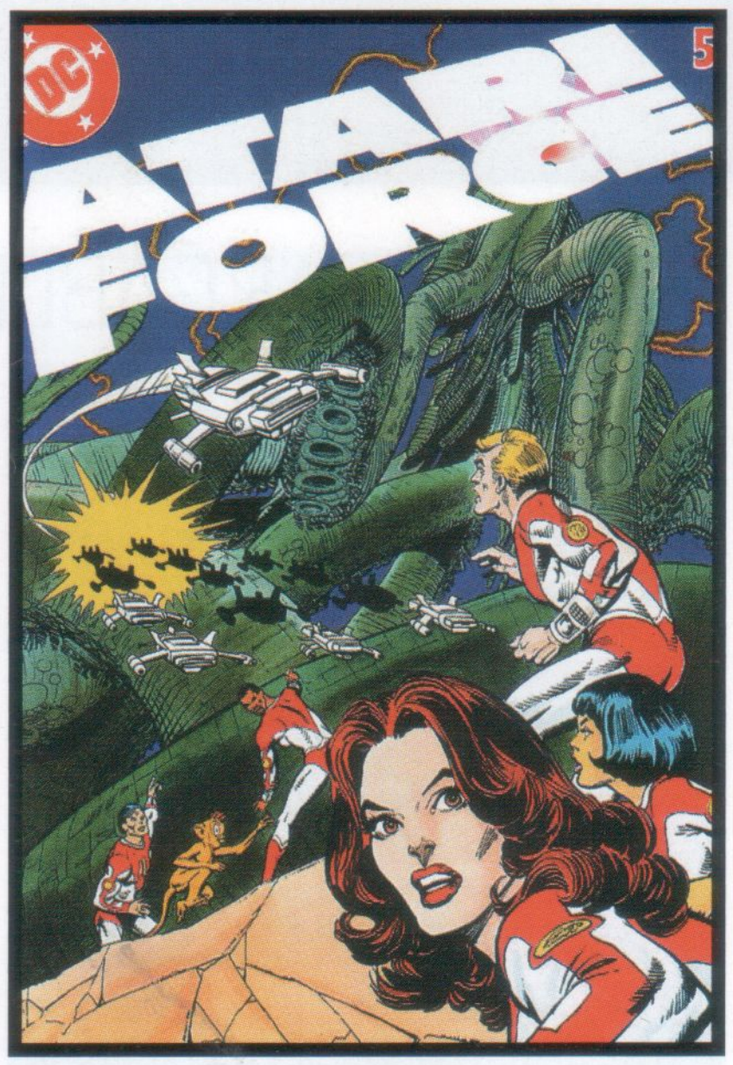
Atari Force

Guionistas/dibujantes: Gerry Conway, Roy Thomas, Mike Baron, Ross Andru, Gil Kane, Dick Giordano, Mike DeCarlo, José Luis García-López y Eduardo Barreto

Editorial: DC Comics
Año: 1982-1986

Contexto:

A principios de los ochenta, cuando la industria fichinera daba sus primeros pasos como tal, en Atari no tuvieron la mejor idea que vender algunos de los juegos para su consola Atari 2600, como Defender, Berzerk, Star Raiders, Phoenix, y Galaxian, acompañadas con un comic, llamado Atari Force y publicado por DC, que le sirviera como plus para chorear un poquito más con cada cartucho vendido. El comic también se comercializó por separado y tuvo una duración de 20 números. DC también realizó para Atari la historieta llamada Swordquest, para acompañar a los tres juegos de esa serie (Earthworld, Waterworld y Fireworld). La editorial también lanzó otro comic incluído con un juego homónimo, Centipede. Ninguna de estas últimas publicaciones corrió, por suerte, con la misma suerte que Atari Force.

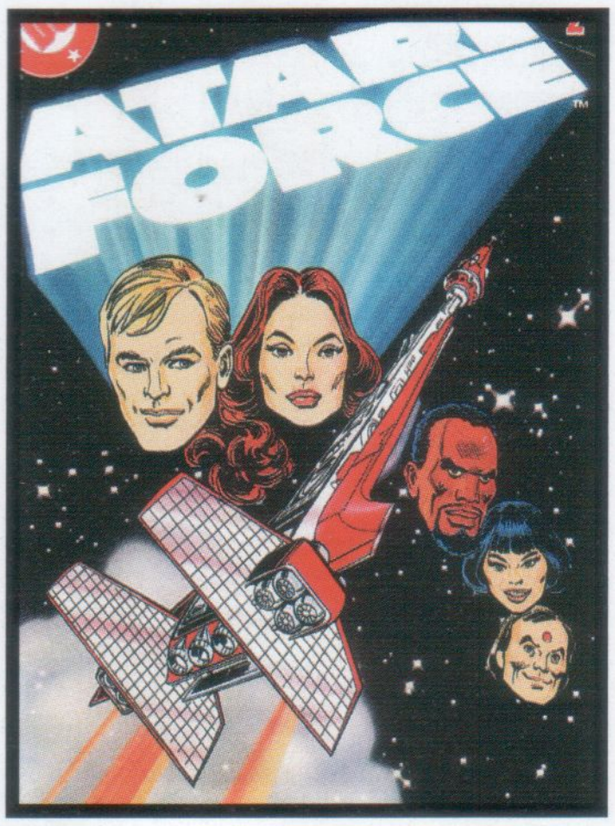


Historia:

Atari Force iniciaba en el distante año de.....2005, donde la vida del ser humano en la Tierra pende de un hilo, como consecuencia de un sinnúmero de guerras que se han desatado en el planeta. Bajo este contexto la organización llamada Advanced Technology And Research Institute (o sea ATARI) selecciona un grupo de cinco candidatos para tripular la nave Scanner One, capaz de viajar a otras dimensiones, con el objetivo de encontrar un nuevo lugar para albergar a la humanidad.
Se trata del típico relato de ciencia ficción multi racial, compuesto por un indio, un muchacho de color, dos minitas y un musculoso líder yanqui rubio, con aventuras bastante previsibles, en las que viajan por distintas dimensiones combatiendo una malévola entidad extraterrestre llamada Dark Destroyer. La serie también dio lugar a un segundo grupo, formado 25 años después del original, por sus descendientes y otros miembros alienígenos.

Veredicto:

No cabe duda alguna de que el argumento de Atari Force lo vimos en doscientas mil películas y series del género. Y aunque tampoco sea muy agraciado desde su guión y dibujos, no deja de ser interesarte aunque más no sea hojearlo para ver uno de los primeros trabajos conjuntos, entre desarrolladas de juegos y editoriales de comics, para currar doblemente con un juego y una consola.



¿Y, lo compro?

No, porque la mayoría de los números están disponibles por Internet.

SI DE ULTRAJAR A LA INDUSTRIA FICHINERA SE TRATA, EL CINE Y LA TELEVISIÓN, CON SUS MILLONES DE PAUPÉRRIMAS ADAPTACIONES, LLEVAN LA DELANTERA. PERO ALGO PARECIDO HA SUCEDIDO CON EL MUNDO DE LOS COMICS. EN RIGOR DE VERDAD HAY QUE RECONOCER QUE ENCONTRAMOS MUY BUENAS PRODUCCIONES EN VIÑETAS Y CUADRITOS, PERO TAMBIÉN UNA EVIDENTE E INNEGABLE CANTIDAD DE PORQUERÍA DISEMINADA DESDE QUE EL MERCADO DE LOS VIDEOJUEGOS COMENZÓ A PONERSE INTERESANTE.

BY SISKO-SILBER

DOUBLE DRAGON

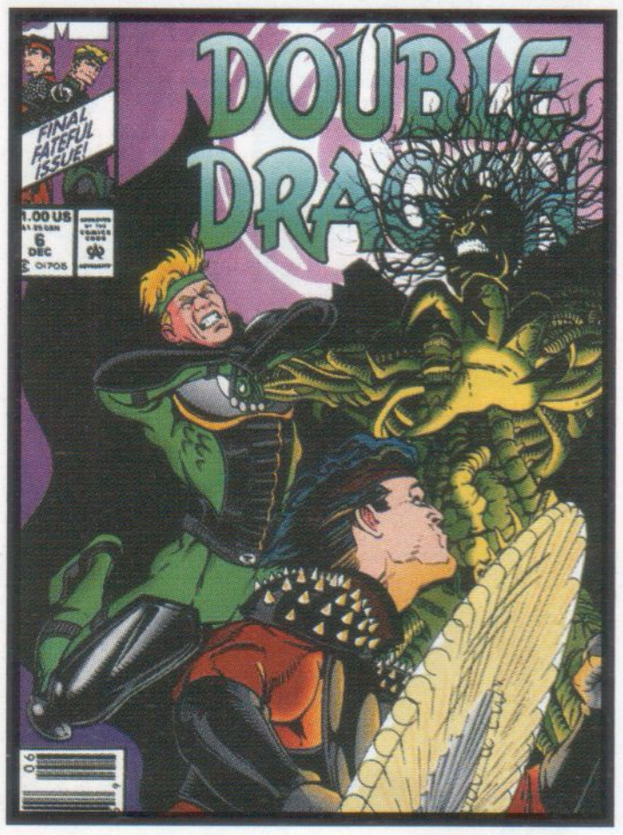
GUIONISTAS/DIBUJANTES: DWAYNE MCDUFFIE, TOM BREVOORT, MIKE KANTEROVICH
EDITORIAL: MARVEL COMICS - AÑO: 1991

CONTEXTO:

EN JULIO DE 1991 ANTES, MUCHO ANTES DE QUE LA LICENCIA DE DOUBLE DRAGON FUERA ULTRAJADA POR UNA VOMITIVA PELÍCULA Y UNA DOBLEMENTE ABERRANTE SERIE DE DIBUJOS ANIMADOS, MARVEL COMICS TUVO LA ATINADA, Y COMPLETAMENTE OPORTUNISTA, IDEA DE LANZAR UNA MINISERIE DE SEIS PARTES LIGERAMENTE BASADAS EN EL JUEGO. EL PLAN NO PODÍA HABER CAÍDO EN UN MEJOR MOMENTO, YA QUE DOUBLE DRAGON II Y III HABÍAN SIDO LANZADOS PARA NES UN PAR DE MESES ANTES. Y EL RESULTADO, PARADÓJICAMENTE, NO FUE TAN MALO.

HISTORIA:

EL COMIC DE DOUBLE DRAGON, QUE CARECÍA DE SUBTÍTULO ALGUNO, NO TENÍA CONEXIÓN ALGUNA CON LA HISTORIA DE LOS JUEGOS, SIMPLEMENTE CONSERVABA EL NOMBRE DE LOS PROTAGONISTAS. EN ESTE CASO, LOS HERMANOS BILLY Y JIMMY LEE ERAN DOS GEMELOS HUÉRFANOS, SU MADRE HABÍA MUERTO ASESINADA Y DE SU PADRE NO HABÍA RASTRO ALGUNO. ENTRENADOS EN ARTES MARCIALES, HACIÉNDOSE POSEEDORES DE UNA FUERZA NATURAL, LLAMADA OH SORPRESA DRAGON FORCE, LA CUAL LES ENTREGABA PODERES SOBREHUMANOS. PERO PARA MANTENER EL BALANCE DE ESTE PODER, LAS HABILIDADES DE LOS GEMELOS DEBÍAN MANTENERSE EN CONSTANTE EQUILIBRIO, COMO EL YING Y EL YANG. LA TRAMA BÁSICAMENTE PLANTEABA UN ENFRENTAMIENTO ENTRE LOS HERMANITOS Y EL LÍDER MAFIOSO NIGHTFALL, RESPONSABLE DE LA MUERTE DE LOS GEMELOS. TAMBIÉN APARECÍAN PERSONAJES RECONOCIBLES COMO MARÍN, LA PECHOCHA QUE LOS LEE DEBEN RESCATAR EN EL JUEGO. INCLUSO HACIA UNA APARICIÓN STAN LEE, EL ALEJANDRO ROMAY DE LOS COMICS YANQUIS, INTERPRETANDO AL PADRE DE JIMMY Y BILLY.



VEREDICTO:

AUNQUE COMUNACHA, ESTA MINISERIE ES LA MÁS DIGNA DE LA LISTA. NO TIENE NADA QUE VER CON LA HISTORIA DE DOUBLE DRAGON, QUE DICHO SEA DE PASO TAMPOCO ES MUY COMPLEJA QUE DIGAMOS, PERO SE HACE LLEVADERA A FUERZA DE BUENOS DIBUJOS, Y UN GUIÓN ACEPTABLE. ESO SI, NO SE ENTIENDE POR QUÉ EL TRAJE DE BILLY, QUE EN LOS JUEGOS ES AZUL, ACÁ ES TIRANDO A VERDOSO.

¿Y, LO CONSIGO?:

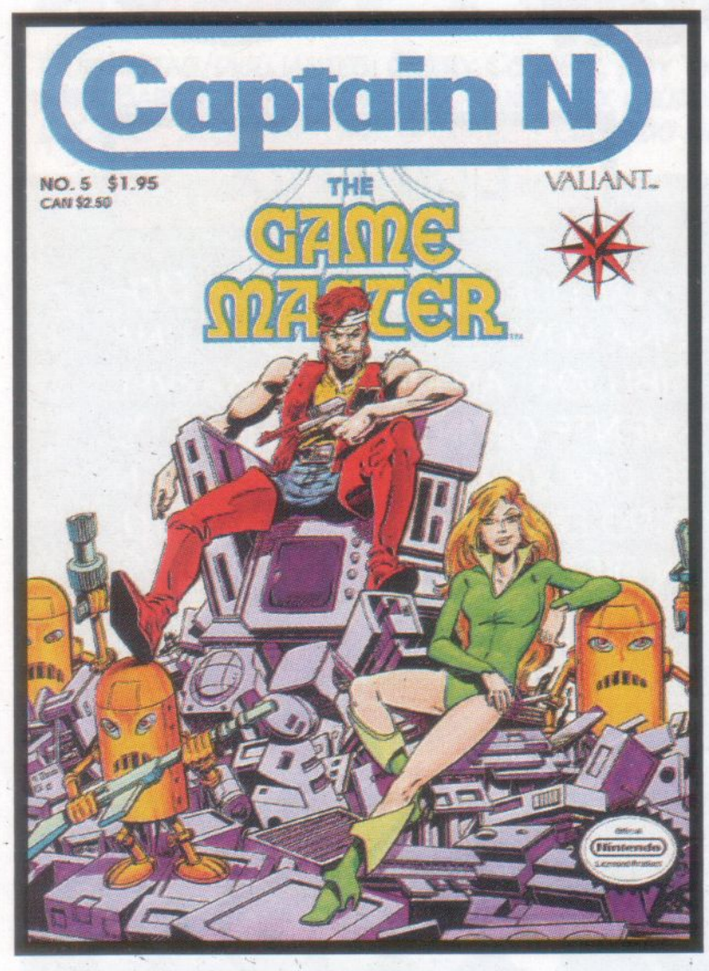
¿POR QUÉ NO? PERO NO ESPEREN LA OCTAVA MARAVILLA.

Cuando las Viñetas Abusan de los Píxeles

Guionistas/dibujantes: Kentaro Takekuma, Tamakichi Sakura (Super Mario Bros). Del resto no se sabe nada. Posiblemente estén presos o muertos.

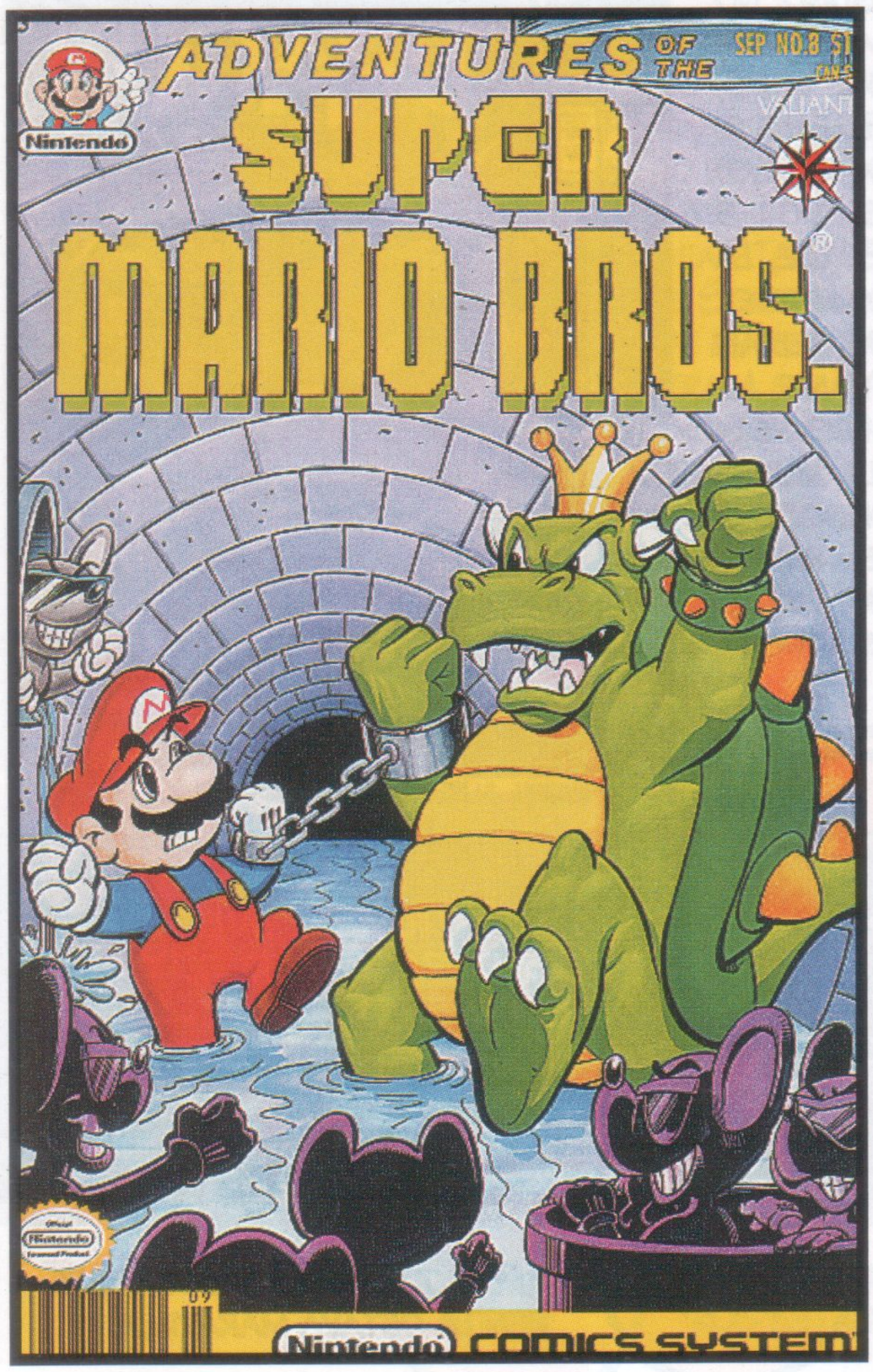
Editorial: Valiant Comics
Año: 1990-1991

Nintendo Comics System



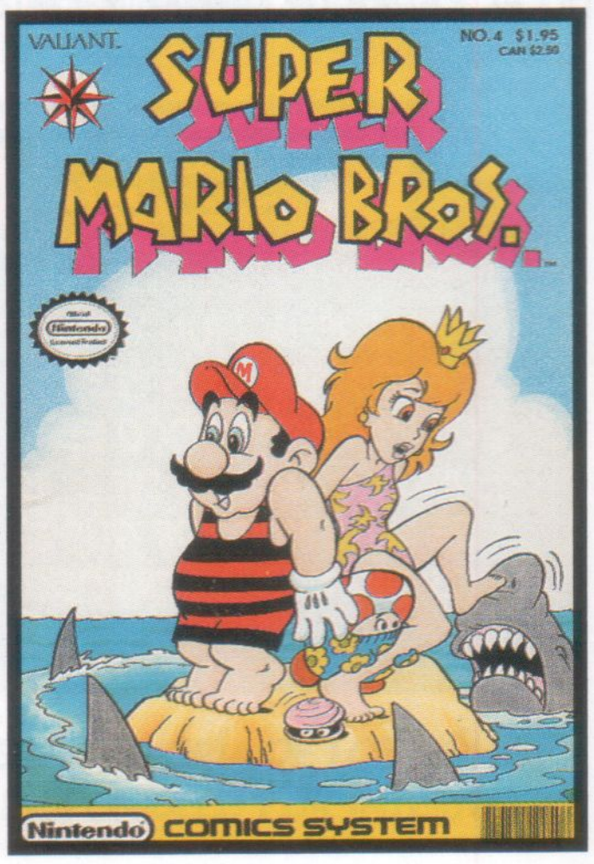
Contexto:

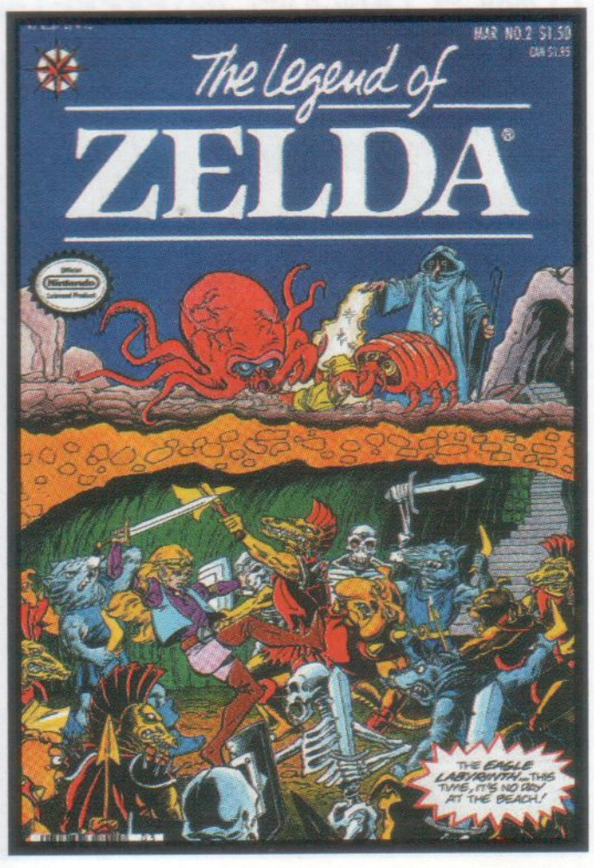
Luego de haber logrado instalarse con éxito en Estados Unidos, y revitalizar así a la alicaída industria fichinera, Nintendo comenzó a popularizar los personajes de sus juegos en otros productos, como por ejemplo series animadas. Así surgieron The Super Mario Bros Super Show, con obvios protagonistas, y la esporádica aparición de un segmento animado de Zelda. Esta movida también incluyó a Captain N: The Game Master, una serie de aventuras que presentaba a un pibe armado con el Zapper y el control de NES secundado por varias estrellas de Nintendo como Pit, de Kid Icarus, Simon Belmont de Castlevania o Mega Man, enfrentando a las fuerzas de Mother Brain de Metroid. Estas series eran de una calidad aberrante, pero como no les fue nada mal, el curro se extendió a los comics, a cargo de la editorial Valiant Comics y con el nombre de Nintendo Comics System.

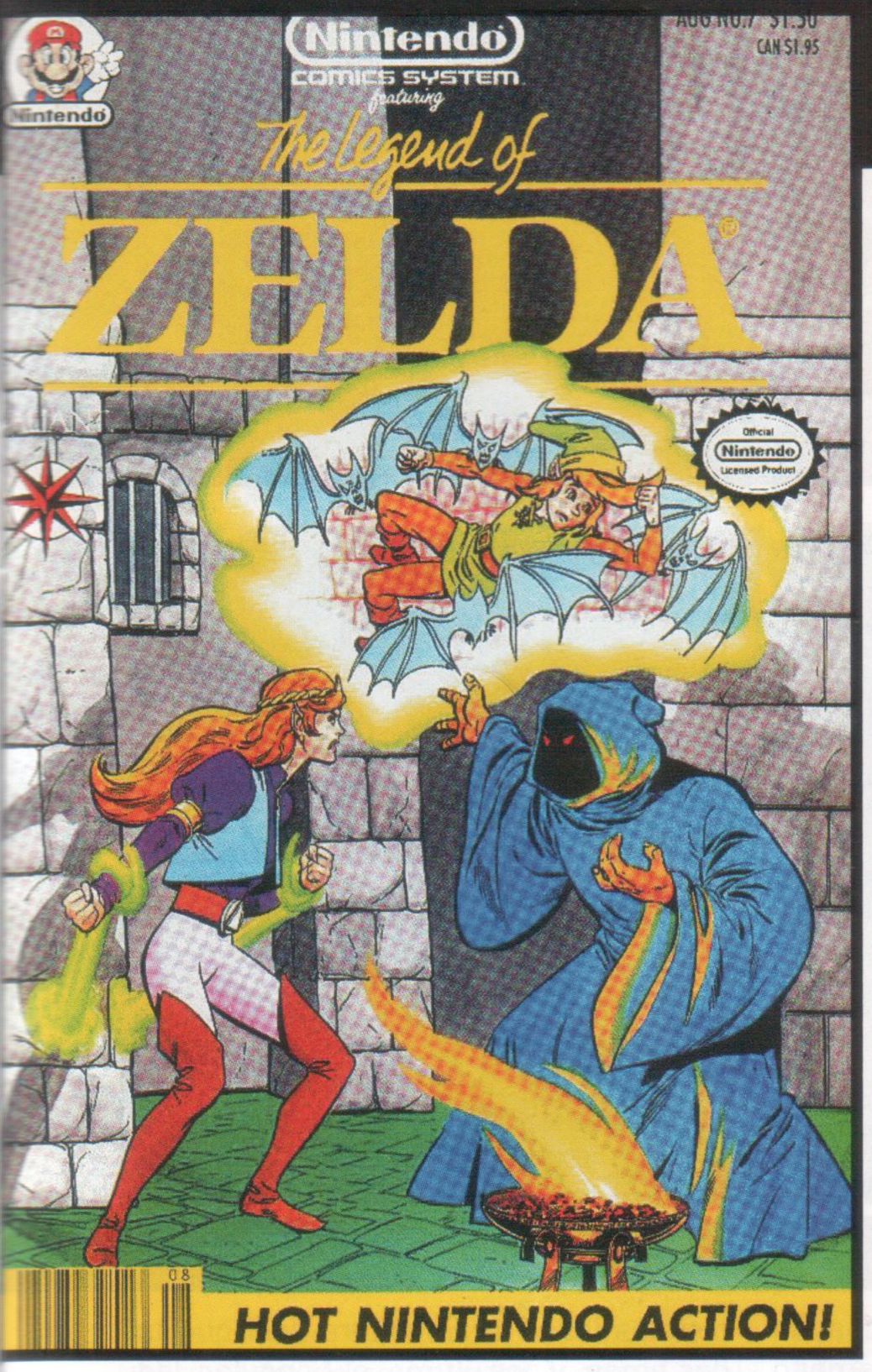


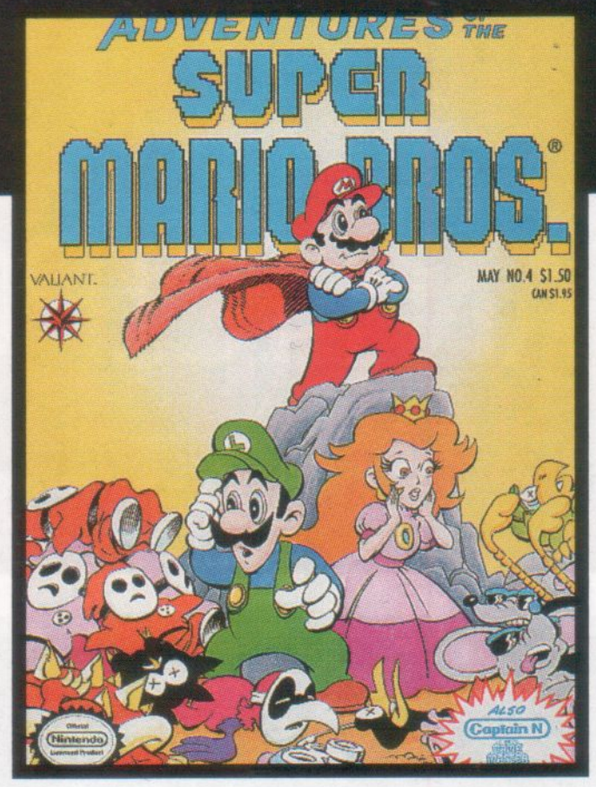
Historia:

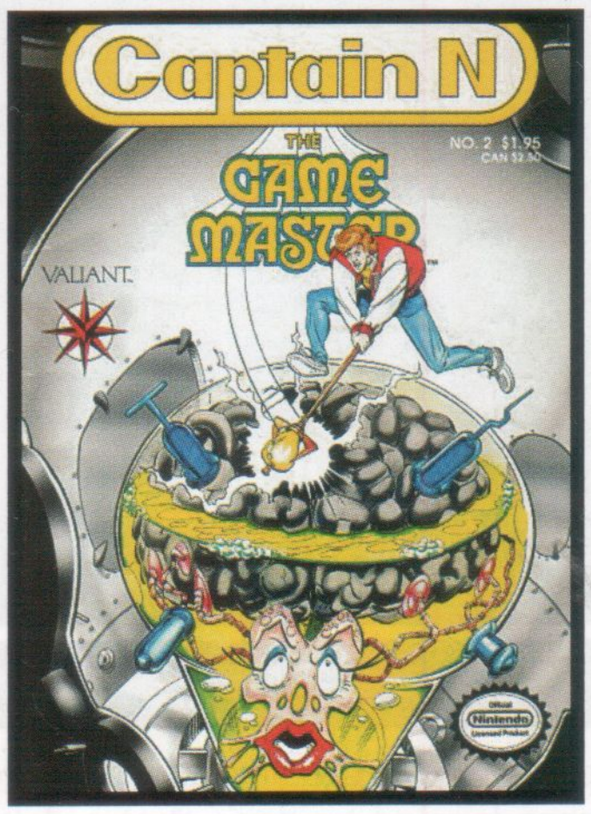
Los pseudo argumentos de estos comics eran simples y tontos, tal como las series animadas en las que estaban basadas. Por ejemplo, las de Zelda involucraban la misma idiota situación: Zelda es una princesa bastante boba, que se mete en quilombos para que Link, otro nabo letrado, la salve de las







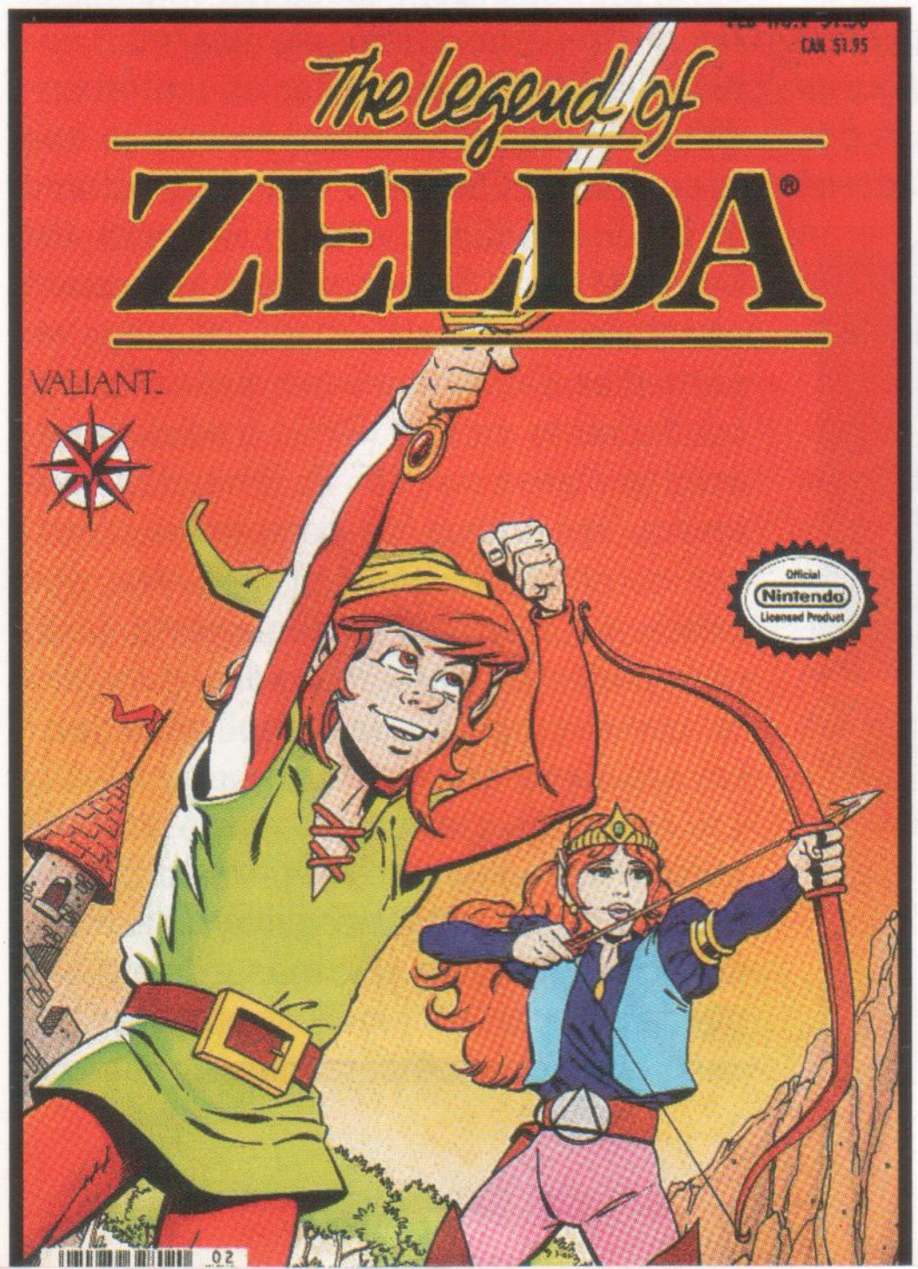




GARRAS DE GANON, EL MÁS SALAME DEL TRÍO. LAS HISTORIAS DE CAPTAIN N TAMBIÉN LOGRABAN RIDICULIZAR, AL IGUAL QUE EN LA TV, A PERSONAJES CLÁSICOS DE NINTENDO, CON AVENTURAS QUE LOS MEZCLABAN A TODOS EN UN MISMO MUNDO SIN UNA CONCORDANCIA LÓGICA QUE EXPLICARA EL POR QUÉ DE TODO ESO.

PERO EL QUE SE LLEVA EL TÍTULO DE LADRÓN EN ESTE CASO ES MARIO, CURRANDO DE LO LINDO CON DOS COLECCIONES EN SIMULTÁNEO, SUPER MARIO BROS Y ADVENTURES OF THE SUPER MARIO BROS, TODAS REPLETAS DE HISTORIAS BOBAS, DONDE MARIO Y LUIGI SE LAS ARREGLAN PARA ARRUINARLE EL DÍA A BOWSER O AL VILLANO DE TURNO DE LA FORMA MÁS IDIOTA IMAGINABLE. LAS AVENTURAS DE MARIO PROSIGUIERON EN LOS COMICS PRIMERO CON UNA MINISERIE DE CUATRO PARTES, LLAMADA GAME BOY, CON PERSONAJES DEL PRIMER SUPER MARIO LAND Y SUPER MARIO ADVENTURES, CON DIBUJOS AL ESTILO MANGA QUE PUBLICÓ LA REVISTA NINTENDO POWER EN 1992. EL JUEGO EN EL QUE SE BASÓ DICHA PUBLICACIÓN, AUNQUE VAGAMENTE, FUE SUPER MARIO WORLD.

SI BIEN TANTO LOS UNIVERSOS DE MARIO, ZELDA Y CAPTAIN N TUVIERON SUS PROPIOS COMICS, VALIANT TAMBIÉN PUBLICÓ LA REVISTA DE NINTENDO COMICS SYSTEM, EN LA QUE SE ENTREMEZCLABAN HISTORIAS DE LOS TRES SERIES Y DEMÁS. ESTA MISMA POLÍTICA SE APLICÓ, POR EJEMPLO, EN LA COLECCIÓN ADVENTURES OF THE SUPER MARIO BROS, QUE CONTENÍA HISTORIAS DE CAPTAIN N, COMIC QUE POR CIERTO SÓLO ALCANZÓ LOS CINCO NÚMEROS.



VEREDICTO:

LO HECHO POR VALIANT ES UN EJEMPLO CLARÍSIMO DE CÓMO AGARRAR UNA LICENCIA EXITOSA Y HACER CUALQUIER COSA, (TOTAL, LOS PENDEJOS TE LO COMPRAN IGUAL, ¿VISTE?). PARA SER JUSTOS, LOS DIBUJOS DE ALGUNOS COMICS DE MARIO NO ESTÁN TAN MAL, Y LOS DE CAPTAIN N PRESENTAN COMO RAREZA AL PERSONAJE DE SAMUS, EN REEMPLAZO DE OTROS QUE NO ESTABAN POR TEMAS DE DERECHOS, COMO SIMON BELMONT Y MEGA MAN. PERO AÚN ASÍ NO SON NADA RECOMENDABLES. TAMBIÉN ES CIERTO QUE NINTENDO DESPUÉS SE ENCARGÓ DE PRODUCIR COMICS MÁS DIGNOS PARA SUS PERSONAJES, PERO LA ABERRACIÓN DE LA ERA VALIANT ES UN PESO QUE NUNCA SE PODRÁN SACAR DE ENCIMA.

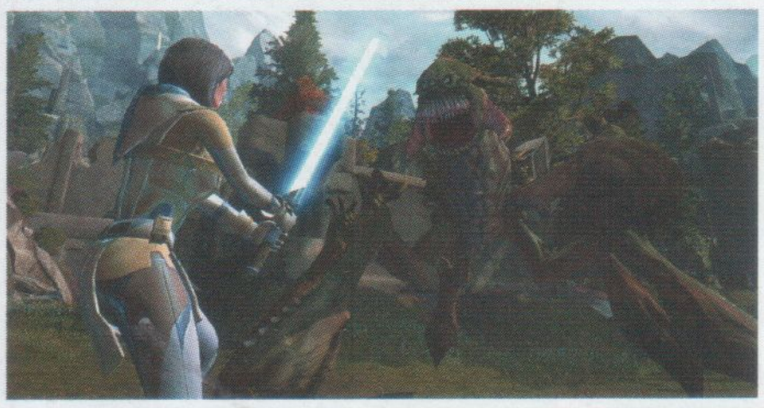
¿Y, LO COMPRO?

SI, PERO PARA PRENDERLOS FUEGO

THE END

ANTICIPOS

LAS PROMESAS QUE NUNCA CUMPLIRÁN LOS DESARROLLADORES



STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

¿UN VICIO QUE NOS LLEVARÁ AL LADO OSCURO DE LA FUERZA?

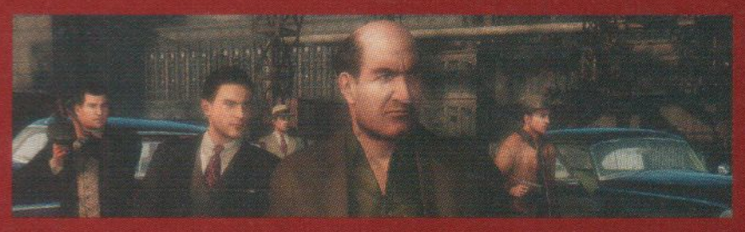
GÉNERO **COMPAÑÍA** BIOWARE **DISTRIBUCIÓN** LUCASARTS
LINK WWW.SWTOR.COM **FECHA DE SALIDA** OTOÑO 2011

[PC]

"TE VOY A MATAR PORQUE TE ESTAS DESCARGANDO DE RISA"

Desde hace años, BioWare se ha convertido en una empresa de mucho renombre dentro del ámbito rolero, principalmente en PC, y pese a haber incursionado ya en varias temáticas y licencias, nunca antes se había predispuesto a aventurarse al lucrativo mundo de los juegos de rol masivos en línea, algo que muchas empresas han probado -y fracasado- ante el imbatible reinado de WOW. Pero la prestigiosa compañía canadiense está decidida a aceptar ese desafío, y nada menos que regresando con la franquicia de Star Wars: Knights of The Old Republic, licencia homónima de comics de Star Wars, para la cual BioWare ya había desarrollado un excelente juego de rol en el pasado, el famoso "KOTOR", que hasta obtuvo una secuela de la mano de Obsidian Entertainment. Con este excelente currículum en su haber, la empresa canadiense pretende transportar la experiencia de KOTOR a los mundos virtuales que tanto están de moda hoy en día, tratando de no repetir los errores cometidos por Star Wars Galaxies, y aprovechando para innovar un poco dentro del ámbito masivo con algunos aspectos interesantes. Como su nombre bien indica, Star Wars: The Old Republic estará ambientado durante la era de la vieja república, para ser más precisos, 3500 años antes de los eventos conocidos en la trilogía original de Star Wars, lo que a su vez, vendría a ubicarse 300 años después de lo sucedido en KOTOR, por lo que pueden irse olvidando de que aparezcan figuras tales como Darth Vader o Yoda. Las dos facciones principales que los jugadores tendrán para elegir, por supuesto, serán la República y el Imperio Sith, y hasta lo que va de momento, se han anunciado cuatro clases especificas para cada facción, que según parece, serán las definitivas. Del lado de la República tendremos al Trooper, una clase de soldado muy reminiscente a los famosos "clones" de las últimas películas, el Contrabandista, personaje basado claramente en Han Solo, de ropa ligera y preferencia por las pistolas láser, el Caballero Jedi que todos aman, y por último, el Consular Jedi, orientado más a las habilidades mágicas y de soporte, que en el uso del sable. En cuanto al lado del Imperio Sith, encontramos otra de las clases mas queridas por todos los fanáticos, como es el Cazarecompensas, que estará claramente inspirado en el diseño de Boba Fett, con armadura, propulsores, y todos los chiches, el Agente Imperial, personaje de armamento ligero y sigiloso, similar al contrabandista, el Guerrero Sith, nada menos que la contra del Caballero Jedi, y por último el Inquisidor Sith, versión imperial del Consular Jedi. Si bien cada clase estará orientada a un cierto modo de juego en particular, BioWare afirmó que a diferencia del resto de MMORPGs tradicionales, acá las clases no estarán limitadas a los típicos arquetipos de personajes, como ser curanderos, "tankes", etc. sino que poseerán un amplio grado de versatilidad para poder ser personalizadas al instante, con el propósito de cumplir cualquier rol sea necesario dentro de un grupo, y así evitar los clásicos retrasos durante misiones grupales o raids por falta de una clase esencial imprescindible para dicha situación. Además, por más extraño que pueda parecer, los jugadores tendrán acceso también a un personaje no jugador

Ya se ha confirmado que entre las localidades explorables estarán disponibles planetas como Coruscant, Balmorra, Alderaan, Tatooine, Korriban, Ord Mantell, Nal Hutta, Tython, y Dromund Kaas, pero no se ha mencionado nada respecto a la posibilidad de elegir raza durante la creación de personajes.



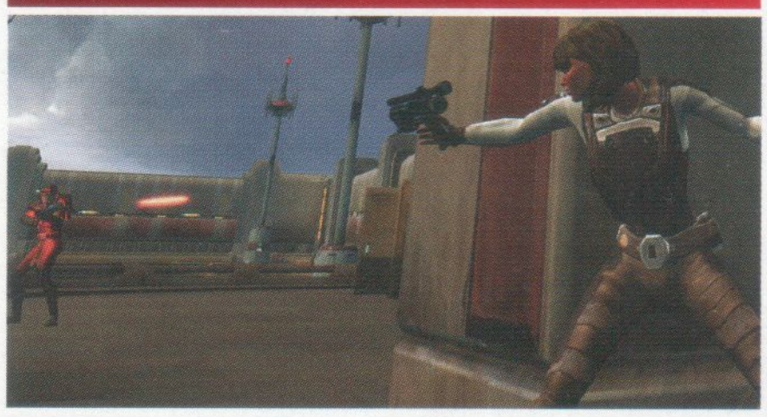
MAFIA II

Sobre mitad de año veremos aparecer la secuela de uno de los mejores juegos de la historia, el sensacional Mafia. En esta nueva historia encarnaremos a un joven hijo de inmigrantes sicilianos, Vito Scaletta, en una historia que tendrá puntos de contacto con la de Michael Corleone.

STARCRAFT II

Han transcurrido 11 años desde que los creadores de Warcraft lanzaran el celebradísimo título original. La espera ha sido larga, pero Starcraft II: Wings of Liberty finalmente verá la luz este año, y -la verdad sea dicha- de un título de Blizzard, no esperamos menos que la perfección.

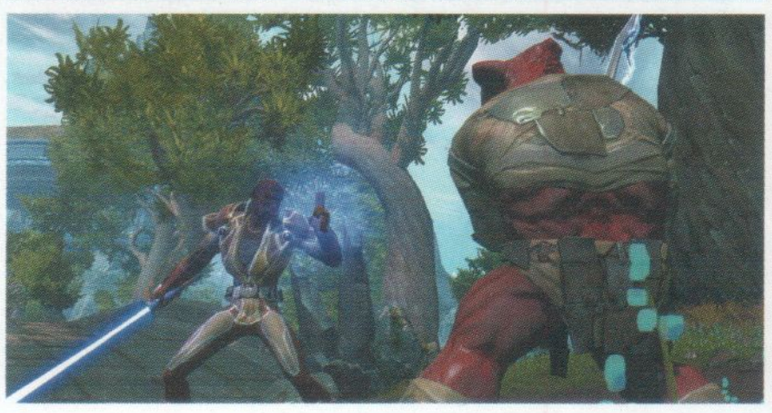
AL PARECER, LOS COMBATES OFRECERÁN UN SISTEMA DE COBERTURA, QUE PERMITIRÁ A CIERTOS PERSONAJES COMO EL CONTRABANDISTA, ESCONDERSE O CUBRIRSE DEL FUEGO ENEMIGO DETRÁS DE CIERTOS OBJETOS Y ESTRUCTURAS, PARA LUEGO RESPONDER AL ATAQUE.



QUE BUENA ELONGACIÓN, MAMITA!

"NADIE SE AVIVÓ QUE JUNTANDO DOS SABLES LASER POR EL MANGO TE ARMAS UNA LANZA RE PULENTA"

a elección controlado por la IA, que cumplirá el rol de compañero, y con el cual se podrá interactuar como si estuvieran jugando a un juego de rol tradicional para un sólo jugador. Y es que uno de los principales planes que tiene BioWare para este título, es el de fomentar el contenido argumental del juego como ningún otro MMO ha hecho antes, de tal forma que cada personaje contará con su propia historia personal a desarrollar, a lo largo de misiones exclusivas para su clase, en donde los jugadores incluso deberán tomar elecciones cruciales que no sólo afectarán el progreso de dicho hilo argumental, y la relación con el resto de personajes no jugadores, con probabilidades de romance incluidas, sino que también lo llevarán a inclinarse por el lado oscuro o luminoso de la fuerza, independientemente de su facción. Algo así como si estuviéramos jugando a KOTOR o a Mass Effect, pero dentro de un mundo virtual dinámico, y repleto de jugadores con sus propias aventuras e historias individuales. Bioware se mostró muy entusiasmada con este aspecto, principalmente por el hecho de que al ser un juego de rol masivo no existe la posibilidad de salvar antes de una elección difícil, y cargar la partida si nos arrepentimos de nuestro actuar. Aquí los jugadores sentirán que estarán viviendo realmente su propia aventura, y deberán aprender a convivir con las decisiones que hayan escogido, como en la vida misma. Por si esto fuera poco, la interacción entre personajes se llevará a cabo mediante un sistema de diálogo muy similar al de Mass Effect, y, por primera vez en la historia de los juegos de rol masivo, todas, absolutamente todas las líneas de diálogo, sea de personajes no jugables que de los mismos avatares de los usuarios, contarán con voces. Todavía quedan muchas incógnitas por revelar, principalmente en todo lo que respecta al sistema de PVP entre facciones, pero no cabe duda que BioWare está llevando a cabo con mucho entusiasmo y dedicación este proyecto, intentando ganarse un lugar dentro del ámbito de los juegos de rol masivos, nada menos que involucrándose con una de las comunidades de fans más difíciles de conformar, y esforzándose por brindarle un poco de innovación al género. Si bien BioWare todavía no ha anunciado una fecha de salida especifica para el juego, afirmó que planea tenerlo listo para otoño de 2011. **Nigromante**



NIER

EL CANOSO, EL ESQUELETO Y LA HERMAFRODITA EN...

GÉNERO ACCIÓN / ROL **COMPAÑÍA** CAVIA **DISTRIBUCIÓN** SQUARE ENIX
LINK WWW.NIERGAME.COM **FECHA DE SALIDA** 27 DE ABRIL [360/PS3]

"FLACA: YO TE DEJO IR PORQUE TENGO CÓDIGOS, VOS NUNCA ME TRATASTE DE GORDA"

El tren de los juegos de acción en tercera persona se ha reactivado, fomentado por títulos pesados como Bayonetta y God of War III, como así también por otros ya lanzados como Dante´s Inferno y Darksiders. Square Enix tomó nota de esta movida y prepara desembarcar con NIER, una nueva producción enfocada en ese género, cuyo desarrollo corre por parte de Cavia.

El juego se sitúa, inicialmente, en el año 2049, donde nuestro protagonista, un pelilargo y canoso guerrero llamado Nier, busca una cura para la Black Scrawl, una extraña enfermedad que ha contraído su hija Yonah. De la historia no se sabe mucho más, con excepción de que, por alguna razón aún sin aclarar, padre e hija se transportarán 1300 años en el futuro, donde todo tiene un look bien medieval, escenario en el que Nier batallará contra todo tipo de enemigos para encontrar la tan necesitada cura. Para cumplir su misión, será asistido por compañeros, como el hermafrodita guerrero/a de nombre Kaine y el extraño personaje esquelético, llamado Número 7. Ambos tendrán una trascendente participación en la historia del juego.

A diferencia del hermetismo aplicado para contar el argumento del juego, los desarrolladores sí se han explayado un poco más en mostrar su jugabilidad. Al parecer, controlar a Nier no tendrá demasiados secretos para cualquier conocedor del género. El protagonista contará, por ejemplo, con una espada para realizar todo tipo de combos entre ataques fuertes y débiles y se valdrá de un libro parlante que flota su alrededor, llamado Grimore Weiss, mediante el que podrá acceder a poderes mágicos. Este tipo de habilidades también prometen ser variaditas, permitiéndole a Nier, por ejemplo, invocar unas lanzas que salen de debajo de la tierra empalando a los enemigos que estén cerca suyo. Otro de los poderes mágicos ya revelados, y que vimos en acción mediante trailers presentados por Square Enix, son unos enormes puños rojos y negros que Nier invoca para deshacerse de rivales de gran porte, como por ejemplo un gigantesco monstruo hecho de tentáculos, cuyo combate con el protagonista también ya pudimos presenciar en los videos del juego. El título también contará con elementos roleros, como la posibilidad de subir de nivel para adquirir nuevas armas y poderes, entre otros aspectos no tan técnicos para cortar con la acción.

Desde el lado artístico, ya podemos decir que NIER sorprende presentado un diseño de personajes de lo más llamativo. Por lo que pudimos ver, la impronta del juego parte de un concepto híbrido entre medieval y tecnológico, con reminiscencias a producciones animeras como Escaflowne y algunas películas de Miyazaki. A lo largo de título, Nier va a poder enfrentarse con un variado grupo de enemigos, que presentan diferentes formas, como energéticas o mecánicas, algo que a priori le otorgaría una interesante variación conceptual. El monstruo presentado en los trailers, a quien nos costará bastante trabajo derrotar, también es una muestra de que en el juego nos esperan enemigos gigantes.

Lo único que nos preocupa del apartado visual son los escenarios, ya que a juzgar por lo que se pudo apreciar del juego vienen bastante despoblados, como así también las caras de los personajes humanos, desprovistas de un variado glosario de expresiones.

Por su impronta particular, NIER parece tener con qué para ganarse un lugar preponderante ente los juegos más importantes del género. Ya no falta tanto para averiguarlo. **Siskosilber**

El juego empleará un sistema de misiones secundarias, en la que seremos el clásico "che pibe" de personajes no jugables, como comerciantes o herreros con los que podemos comerciar para adquirir habilidades de combate, armas y hechizos.

LOADED/ANTICIPOS/+TEXTO

CONJUNTAMENTE CON NIER, SQUARE ENIX LANZARÁ, ÚNICAMENTE PARA PS3, NIER REPLICANT, UN JUEGO AMBIENTADO EN EL MISMO UNIVERSO DEL OTRO TÍTULO, DONDE UN JOVEN NIER BUSCA UNA CURA PARA LA ENFERMEDAD DE SU HERMANA. POR AHORA SOLO ESTARÁ DISPONIBLE EN JAPÓN.

electronicthings

MATURE 17+
CONTENT RATED BY ESRB

Only On PlayStation

PS3
PlayStation 3

PLAYSTATION Network

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

info@electronicthings.com.ar

www.electronicthings.com.ar

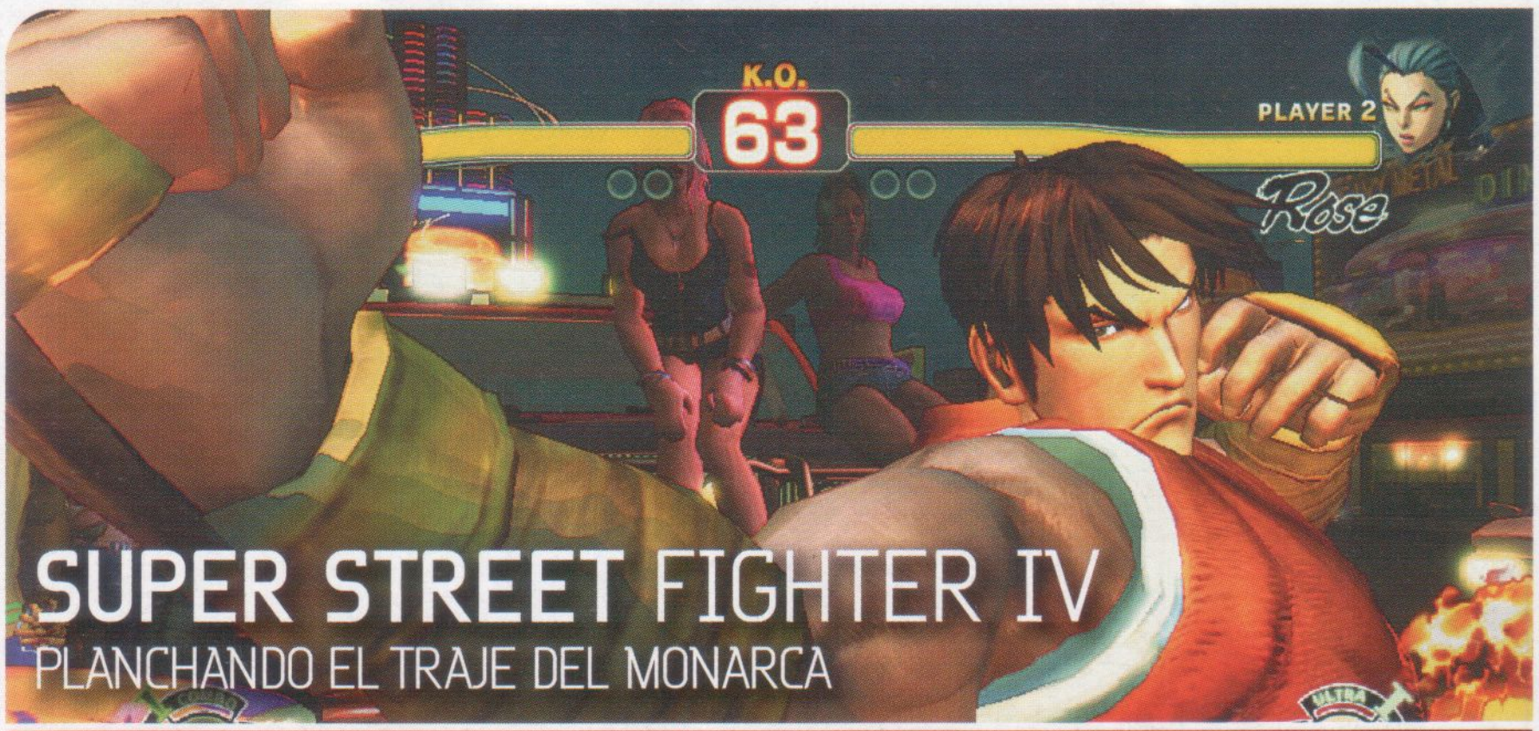
ventas.electronic@hotmail.com

CONSOLAS | VIDEOJUEGOS | PC | WI-FI | CAMARAS DIGITALES | GARMIN | SAITEK | LOGITECH | INSUMOS

BELGRANO | Av. Cabildo 2280 | Gal. Río de la Plata Loc. 30 | 4782 7106

CENTRO | Diagonal Norte 979 | Serv. Técnico Especializado | 4328 7607

0-800-777-JUGAR
(58427)

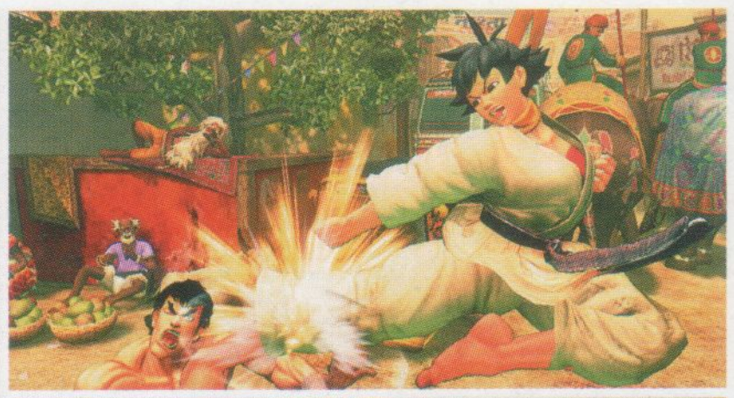


SUPER STREET FIGHTER IV

PLANCHANDO EL TRAJE DEL MONARCA

GÉNERO PELEA **COMPAÑÍA** CAPCOM **DISTRIBUCIÓN** CAPCOM
LINK WWW.CAPCOM.CO.JP/SF4 **FECHA DE SALIDA** 27 DE ABRIL DEL 2010

[PS3 / 360]



ESTO ES UN QUEMO

Tras muchos años de espera, el pasado año finalmente los fanáticos de los juegos de pelea recibieron la cuarta entrega de la saga Street Fighter. Dicho lanzamiento no pasó inadvertido en el universo de los videojuegos, ya que estamos hablando de una saga que en su momento supo hacer historia, y que todo aquel que haya vivido los años noventa recordará con una enorme sonrisa. Pero más allá del valor histórico de una franquicia así, Street Fighter IV supo cosechar un sinnúmero de críticas positivas, provenientes tanto de la crítica especializada como de los usuarios en general. Razones no faltaban, ya que la gente de Capcom supo hacer las cosas de una manera más que acertada, adaptando el clásico esquema de combates bidimensionales a las bondades que hoy en día ofrece la tecnología de las consolas de última generación. Gráficos estupendos y una jugabilidad clásica pero en extremo compleja hacían del juego en cuestión una de las mejores alternativas para todo tipo de usuarios.

Sin embargo, y tras el furor inicial que supo generar el lanzamiento, empezaron a salir a la luz algunos defectos no tan menores que se pensó en un principio. El roster de luchadores, a pesar de los nuevos personajes, se antojaba un tanto escaso, pudiéndose señalar algunas ausencias importantes. No sólo eso, sino que en las partidas en línea podía notarse como ciertos personajes contaban con atributos sutilmente superiores al resto, lo que a la larga terminaba por desbalancear el equilibrio a priori existente. Finalmente, las modalidades para disputar partidas vía Internet no terminaron de conformar a la comunidad, que exigía a gritos la posibilidad de conformar torneos.

Muchos pensaron que estas falencias serían suplidas a través de contenido descargable pago, lo cual hubiese sido más que lógico si tenemos en cuenta que no se trata de grandes inconvenientes, sino de pequeñas ausencias o defectos que no empañan el genial trabajo realizado por los desarrolladores. Sin embargo, pronto se filtraron unas imágenes bastante sospechosas, en

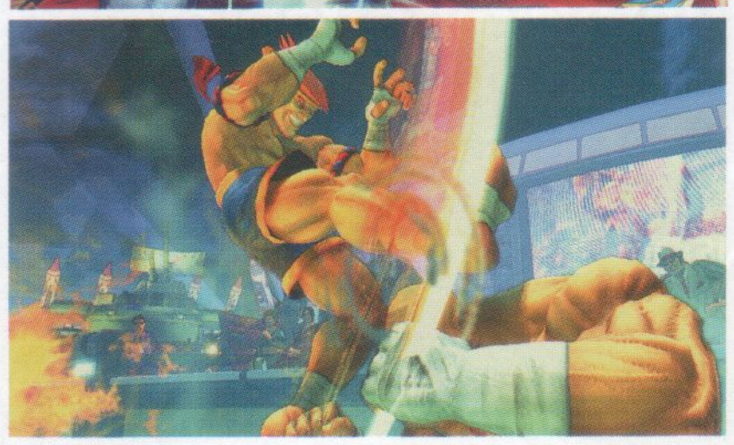
Al igual que casi todos los aspectos del juego original, el apartado sonoro está siendo modificado, no sólo en lo que respecta a las melodías, sino también a los comentarios en off y hasta incluso algunas de las voces de los personajes.

donde podía verse un nuevo logo y también nuevos personajes. Los rumores circularon, hasta que Capcom de una vez por todas anunció el desarrollo de Super Street Fighter IV, la versión mejorada del juego de peleas más significativo de los últimos años.

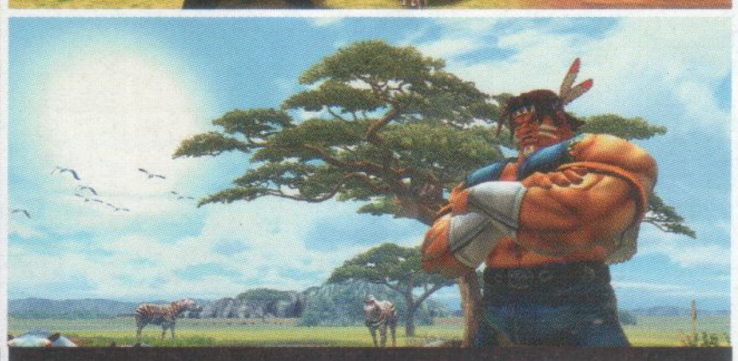
AJUSTE Y BALANCEO

Para comenzar a hablar de Super Street Fighter IV, debemos mencionar las características adicionales con respecto a la versión original. Desde el vamos, estarán disponibles poco menos que una decena de personajes distintos para elegir, de los cuáles nueve ya han sido confirmados. Dos de ellos provienen del clásico Super Street Figher II -T. Hawk y Dee Jay-, otros dos componen la pareja de protagonistas de la franquicia Final Fight –Guy y Cody-, junto con Adon del primer juego de la saga y una nueva luchadora femenina, llamada Juri. En los días previos al cierre de redacción fueron confirmadas algunas sospechas con respecto a los restantes integrantes del roster, haciendo su aparición Dudley, Ibuki y Makoto, un trío proveniente del recordado Street Fighter III. A todos estos, hay que sumar una vestimentas alternativas para

EN UN ARREBATO DE CREATIVIDAD SALIÓ ESTE NUEVO PERSONAJE



ES UN PELIGRO HACER ESE TIPO DE MOVIMIENTOS HABIENDO TANTOS ANCIANOS CERCA



AHORRA GRANDE, AURORA GRUNDIG

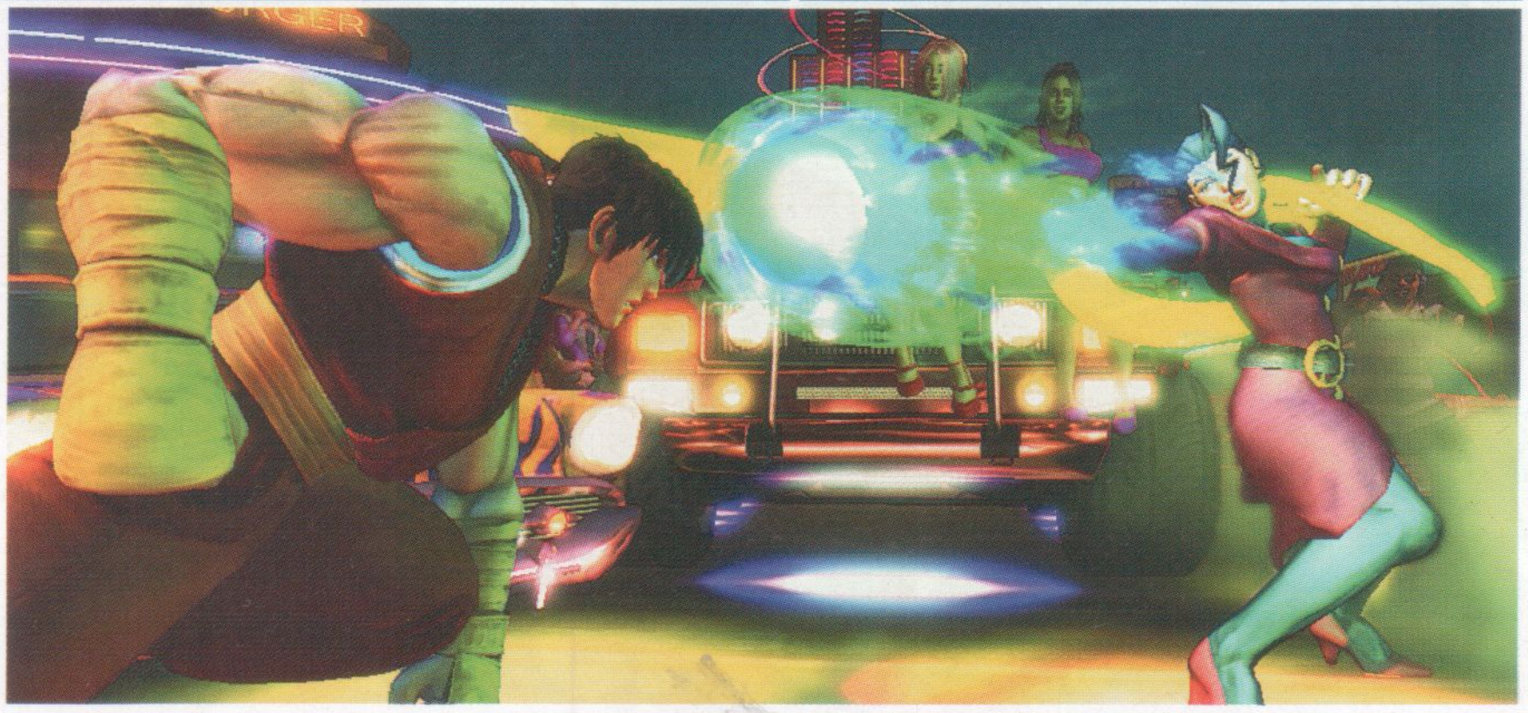
LOADED/ANTICIPOS/+TEXTO

COMO SI TODO ESTO FUERA POCO, LA GENTE DE CAPCOM HA ANUNCIADO LA VUELTA DE LOS VIEJOS Y QUERIDOS ESCENARIOS BONUS, AQUELLOS DONDE ERA NECESARIO DESTRUIR UNA UN AUTO O VARIAS DECENAS DE BARRILES EN UN BREVE LAPSO DE TIEMPO.

cada uno de los personajes ya presentes, así como alguna que otra sorpresa que se develará en los próximos meses.

Así como nuevos protagonistas se sumarán a la acción, también el juego ofrecerá nuevos escenarios. En las últimas demostraciones se han podido observar locaciones ubicadas en Estados Unidos, diversos sectores del continente asiático y una maravillosa arena de combate africana, en donde podrán apreciarse cambios climáticos de primer nivel, junto con la presencia de diversos animales salvajes. Por supuesto que los escenarios originales también podrán seleccionarse en esta edición renovada, aunque los mismos lucirán un tanto distintos, gracias a distintos retoques realizados en su apartado estético.

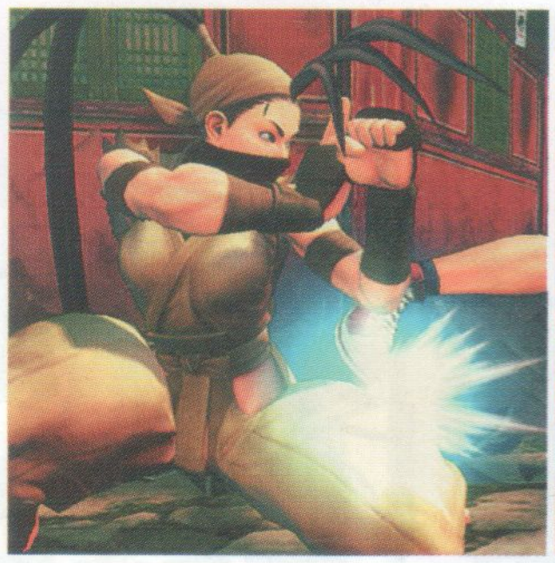
Como dijimos unos párrafos atrás, un requisito indispensable para esta nueva versión es el agregado de nuevas modalidades en línea. Al parecer las súplicas de los fanáticos han sido escuchadas, porque el modo de combates por equipos estará presente, permitiendo la participación de hasta ocho usuarios de forma simultánea. A su vez podremos disfrutar de una modalidad llamada Endless Battle, en la cual un jugador podrá luchar contra tantos rivales como pueda vencer dentro de la sala, debiendo los perdedores entrar en una lista de espera para volver a desafiar al ganador.

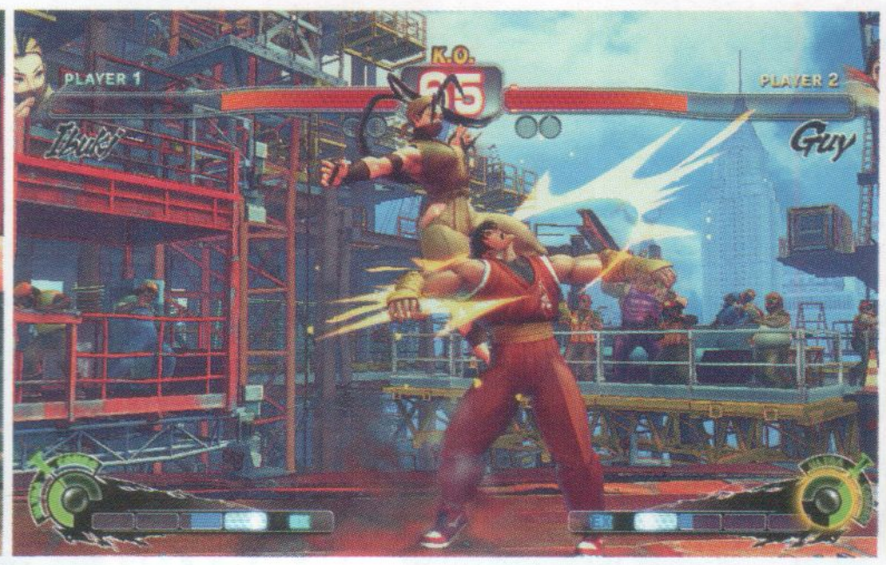


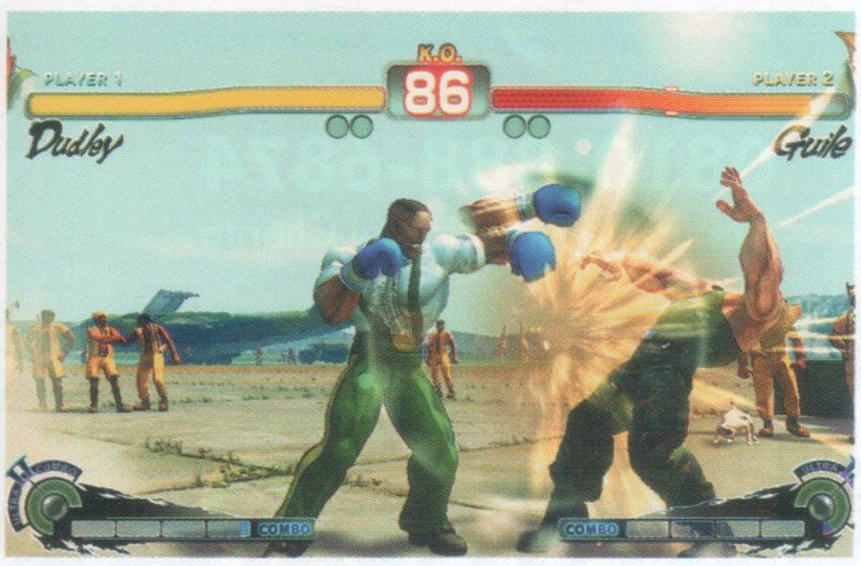
Esto nos da la pauta de que las tan esperadas salas de combates estarán disponibles de una vez por todas, acompañadas por un canal de repeticiones accesible y lleno de opciones. Por último resta hablar del tan esperado modo Torneo, el cuál será lanzado a través de contenido descargable y que planea ser la apuesta más fuerte en lo que respecta a competencias en línea.

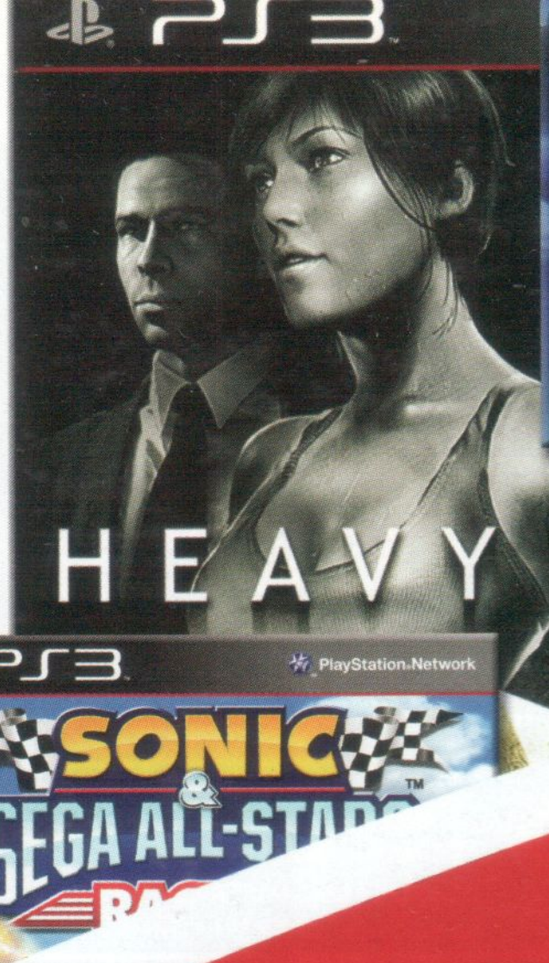
Los cambios a nivel jugable también son considerables, aunque tal vez cueste apreciarlos a simple vista por aquellos usuarios menos experimentados. Desde el vamos, personajes como Akuma, Ryu y Sagat han sido rediseñados en lo que respecta al poder de sus golpes y su capacidad de soportar ataques, como para balancear un poco más las cosas con respecto al resto de los protagonistas. Por el contrario, otros combatientes están siendo mejorados, a través de una mayor absorción de ciertos golpes, o mismo con la inclusión de ciertos movimientos que habían sido vedados en la primera versión. Siguiendo con los agregados a la jugabilidad, debemos destacar la posibilidad de elegir entre dos golpes finales para cada personaje, e incluso produciéndose una división entre los segmentos Ultra y Combo. Habrá que ver hasta qué punto esta decisión no termina por afectar el tan mencionado balance, ya que cada movimiento no es más que una pieza dentro del rompecabezas general del juego.

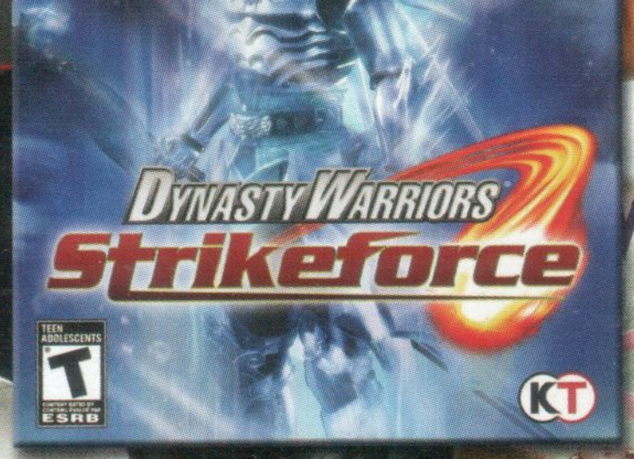
En líneas generales estas son las mejores y agregados que ofrecerá Super Street Fighter IV. Todavía falta un tiempito hasta que tengamos en nuestras manos esta nueva versión, por lo que iremos actualizando la información en nuestra web. Aun así, ya tenemos información suficiente como para pronosticar que todos los fanáticos del género pueden ir preparando sus controles Arcade, porque en abril vuelve el rey de las peleas. **666**











TODAS LAS SEMANAS, TODAS LAS NOVEDADES.

WWW.MUSIMUNDO.COM

Reservá tu juego en www.musimundo.com o acercate a las siguientes sucursales

PASEO ALCORTA
Salguero 3172 - CABA

CABILDO
Av.Cabildo 1873 - CABA

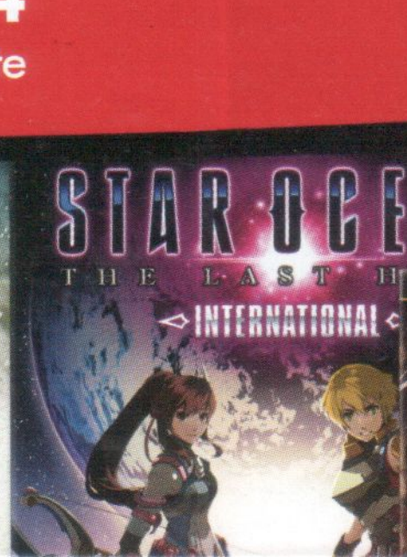
ABASTO SHOPPING
Corrientes 3247 (local 1146/48) - CABA

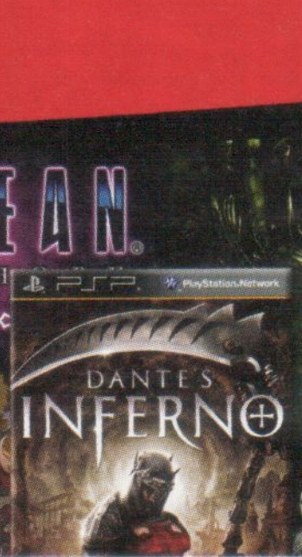
UNICENTER SHOPPING
Paraná 3745 - Martínez

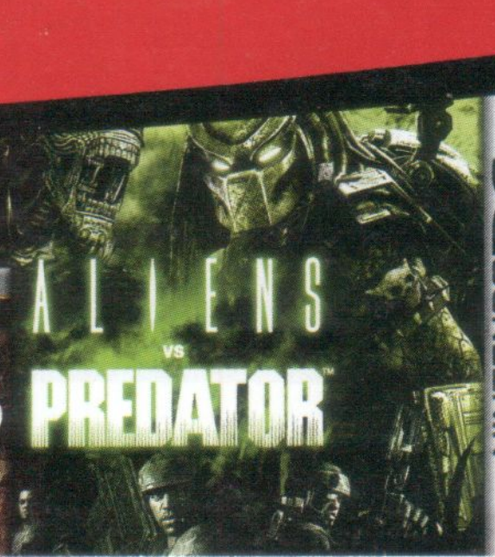
XBOX 360 PC DVD Wii NINTENDO DS PSP PlayStation.2

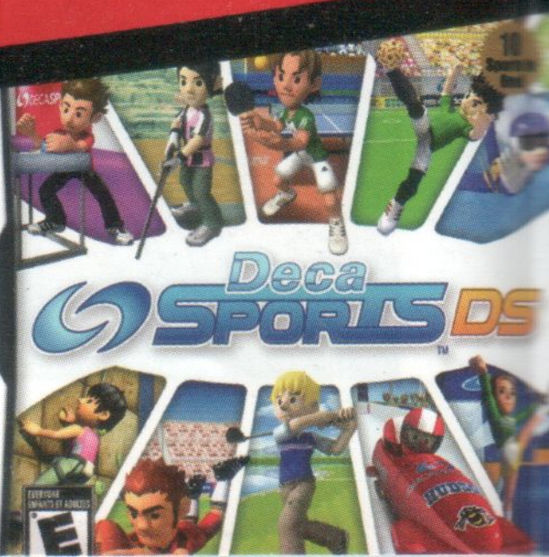
Musimundo es marca registrada de Enterteinment Depot S.A. (Av. del Campo 1520, Capital Federal) CUIT: 30-69726053-2.

0810-888-6874
Centro de Atención al Cliente









Bioshock 2: Collector's Edition
PlayStation 3 / Xbox 360

Battlefield Bad Company 2
PlayStation 3 / Xbox 360

Final Fantasy XIII
PlayStation 3 / Xbox 360

Dante's Inferno
PlayStation 3 / Xbox 360 / Sony PSP

God of War III
PlayStation 3

Aliens Vs. Predator
PlayStation 3 / Xbox 360

Star Ocean: International
PlayStation 3

Dynasty Warriors: Strikeforce
PlayStation 3

Endless Ocean: Blue World c/Wii Speak
Nintendo Wii

SOCOM: U.S. Navy Seals Fireteam Bravo 3
Sony PSP

Yu-Gi-Oh! 5D's World Championship 2010 Reverse of Arcadia
Nintendo DS

Alice in Wonderland
Nintendo Wii

DECA Sports
Nintendo DS

ALTO AVELLANEDA SHOPPING
Guemes 897 (local 13-14-15) - Avellaneda

FLORIDA
Florida 770 - CABA

PLAYSTATION 3

MUSIMUNDO!

DEAD OR ALIVE: PARADISE

SU NOMBRE ES RIO Y BAILA EN LA ARENA...

GÉNERO CALIENTA PAVAS **COMPAÑÍA** TECMO **DISTRIBUCIÓN** TECMO
LINK DEADORALIVE.JP/PARADISE **FECHA DE SALIDA** 2DO. CUATRIMESTRES DE 2010 [PSP]

"SACAME FOTOS, PERO NO LAS SUBAS A LA WEB QUE ME DA VERGUENZA"

Hay ciertos juegos que no deberían saltar el charco. Hasta el momento que Itagaki presentó Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball para Xbox, nunca se nos había pasado por la cabeza que una representación tan gratuita del género femenino tuviera aceptación fuera de Japón. Sin embargo, la curiosidad del público y la calidad del juego –no me he olvidado del puntaje que le he puesto en Next Level- lograron convertirlo en una franquicia que ya está pasando los límites de lo ridículo y de la insistencia... por lo menos para los estándares occidentales.

Dead or Alive Paradise ofrece exactamente lo mismo que vimos en las dos entregas anteriores: las pseudo vedettes de la serie de juegos de lucha pasando un rato de ocio en paños menores en una isla paradisíaca. Dos diferencias fundamentales lo separan de sus antecesores. Primero, el tema principal deja de ser el voley, como notarán ausente en el título, que era una vaga excusa para que los transeúntes creyeran que estábamos jugando a algo más que un juego de citas y de vestir muñequitas con gigantomastia. Claro que el voley también ayudaba a resaltar los atributos de las féminas cuando estás saltaban o se estiraban antes de los partidos. Este noble deporte será reemplazado por un casino –genial, reemplazar voley con muchachas en bikini por viciosos juegos de azar, después Rockstar es el malo-, lo que le da oportunidad a Tecmo de presentar a una nueva integrante de la mano de Rio, la desconocida en occidente mascota oficial de los juegos de azar la mencionada empresa, una croupier, que, como se imaginarán, porta un cuerpazo como para rajar la tierra. Tecmo tiene bastante experiencia en representar juegos de azar (al menos con el pachinko), por lo que seguramente los amantes de la timba tengan una buena excusa para portar el juego, una gran ventaja, dejando en ridículo a todos aquellos que no distinguimos el Truco del Poker pero que igual lo queremos jugar. Tampoco es que los jugadores de la serie Xtreme hayan sido en su mayoría eruditos del voley.

La segunda diferencia fundamental, que origina en una primera instancia el cambio entre un deporte activo a un juego pasivo, es que el juego será lanzado en PSP. Una portátil. Post adolescentes virginales en paños menores, compartiendo helados, echándose agüita, pasándose cremita en la espalda, y la posibilidad de disfrutarlo en el bondi a la vista de todos (o, está bien, por que no en el baño, uno de los templos de las portátiles). Y acá nos preguntamos, y exhortamos a todos a pensar ¿es realmente algo venerable de parte de Tecmo o un intento fútil por llegar a la segunda cabeza de los jugadores? ¿Vale la pena? ¿Es necesario? Y así como lo preguntamos, también lo respondemos: ¡claro que sí!

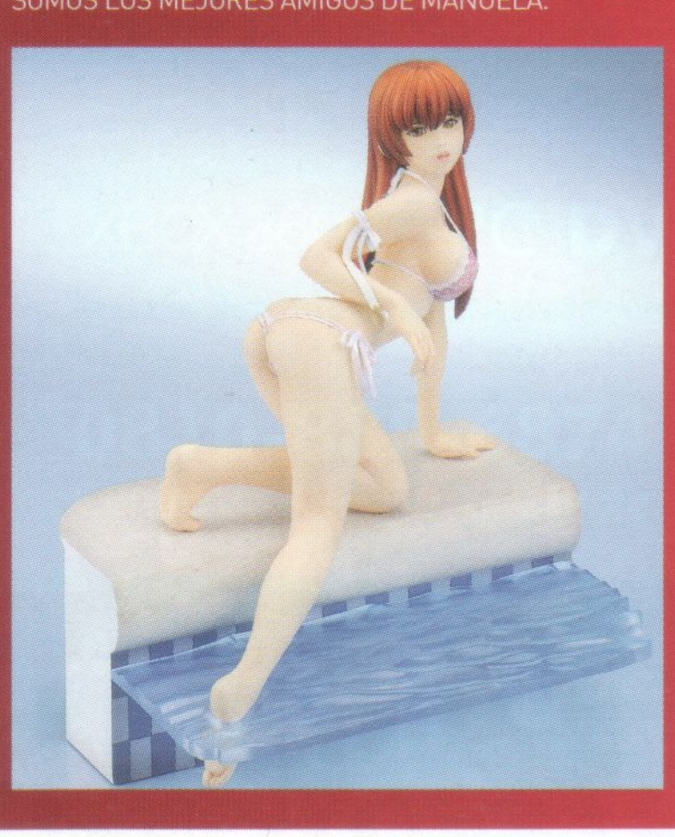
Para completar el paquete, el juego traerá un modo "acosador" en donde podemos perseguir a las chicas, sacarles fotos y armar nuestro propio álbum, además de todos los mini juegos pertinentes. Solo resta esperar que salga y poner manos a la obra.

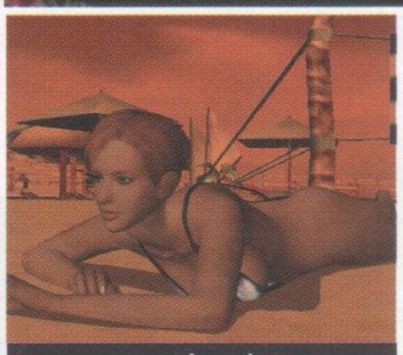
Rockman

A pesar de que Itagaki abandonó Team Ninja, en vez de seguir el camino lógico y lanzar un nuevo juego de lucha, nos sorprenden con el regreso de las chicas la isla de Zack. ¿Dejarán de lado definitivamente el género de pelea?

LOADED/ANTICIPOS/+TEXTO

JAPÓN CONTARÁ NO CON UNA, SINO CON DOS EDICIONES ESPECIALES, UNA DE ELLAS YA ESTÁ CONFIRMADO QUE INCLUIRÁ UNA MUÑEQUITA CACHONDA PARA PONER EN UNA REPISA Y DEMOSTRAR QUE SOMOS LOS MEJORES AMIGOS DE MANUELA.

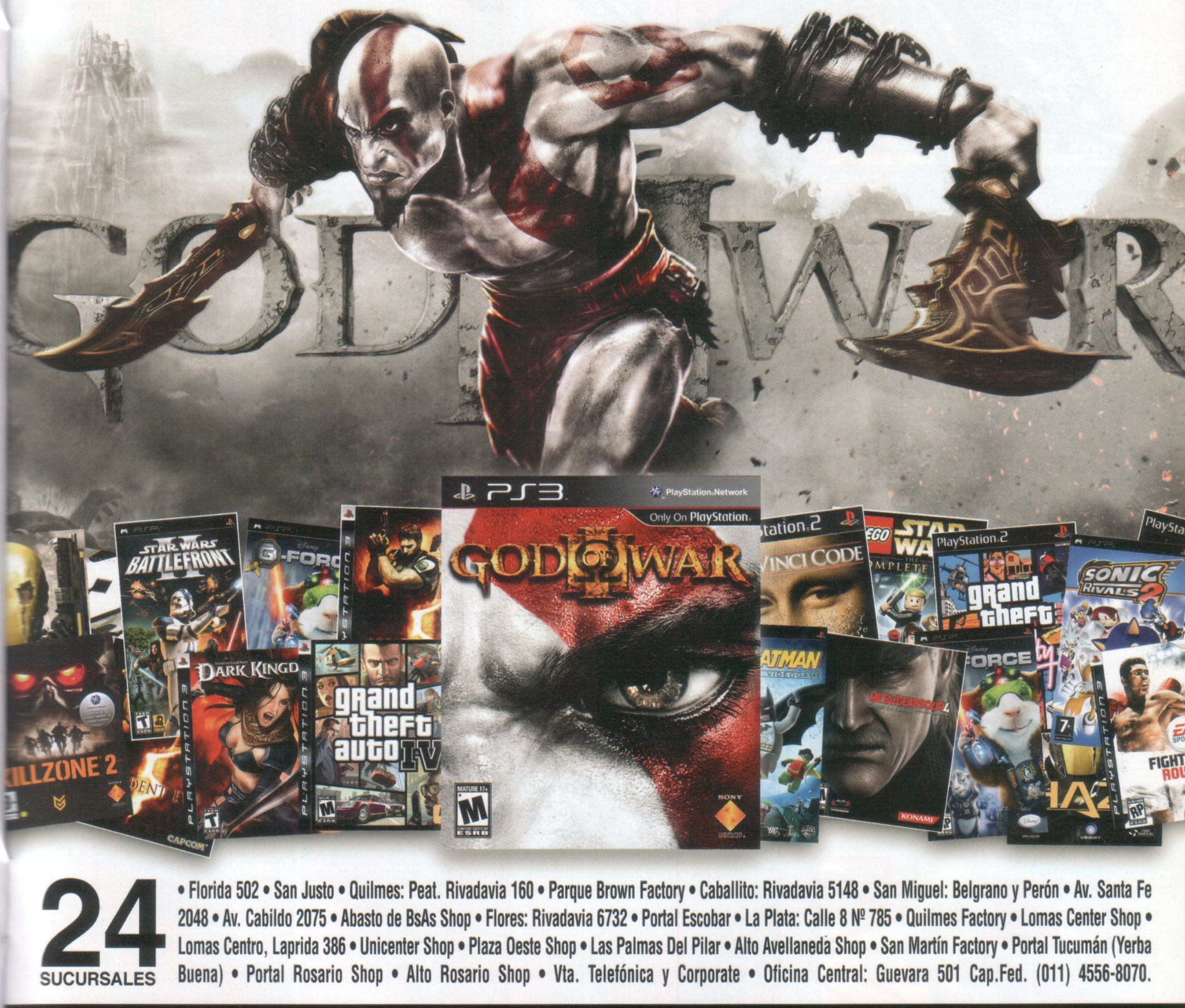




"LUISMI LO SABÍA: ¡CÓMO CALIENTA EL SOL AQUÍ EN LA PLAYA!"

Compujuegos
compumundo

ENCONTRA LA MAS AMPLIA VARIEDAD DE JUEGOS Y ACCESORIOS.



24 SUCURSALES

• Florida 502 • San Justo • Quilmes: Peat. Rivadavia 160 • Parque Brown Factory • Caballito: Rivadavia 5148 • San Miguel: Belgrano y Perón • Av. Santa Fe 2048 • Av. Cabildo 2075 • Abasto de BsAs Shop • Flores: Rivadavia 6732 • Portal Escobar • La Plata: Calle 8 Nº 785 • Quilmes Factory • Lomas Center Shop • Lomas Centro, Laprida 386 • Unicenter Shop • Plaza Oeste Shop • Las Palmas Del Pilar • Alto Avellaneda Shop • San Martín Factory • Portal Tucumán (Yerba Buena) • Portal Rosario Shop • Alto Rosario Shop • Vta. Telefónica y Corporate • Oficina Central: Guevara 501 Cap.Fed. (011) 4556-8070.

VENTA TELEFONICA:
(011) **4787-7000**

Conseguilo en **compumundo** Sabemos

www.compumundo.com.ar/juegos

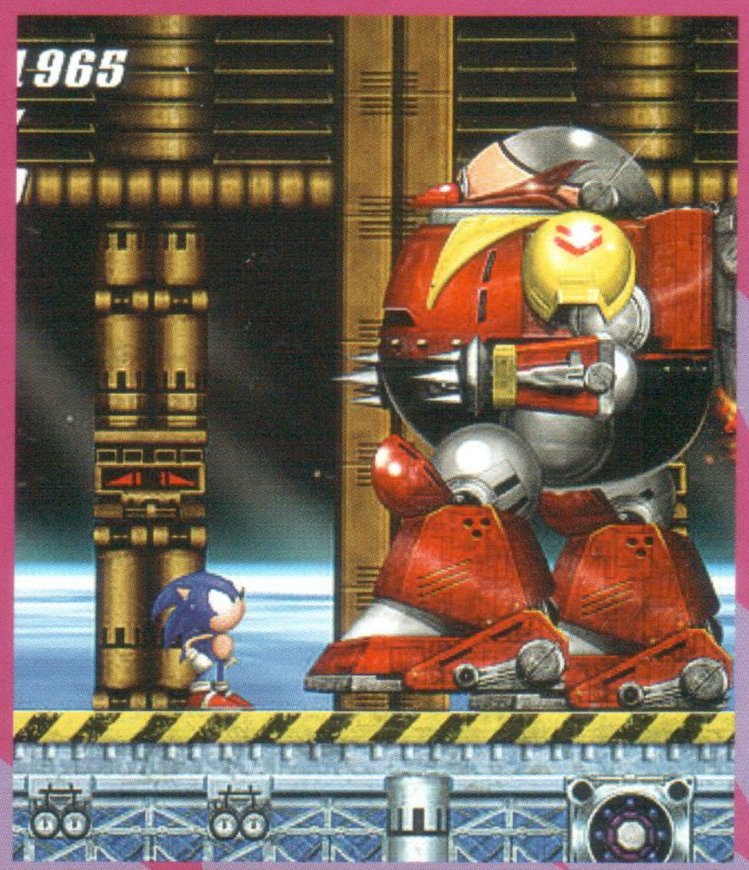
CUANDO LOS FANÁTICOS ATACAN

A PESAR DE QUE HABLA DE PARCHES
ESTA NOTA ESTÁ LLENA DE ESCRACHES

Todos sabemos que el amor de los fanáticos por sus fichines más queridos puede llevarlos a cometer actos inimaginables, pero también brillantes, mereciéndose en más de una ocasión el aplauso de toda la comunidad de usuarios, por lograr mejorar o arreglar aspectos que la misma compañía responsable del producto al que tanto veneran, no se habría molestado en solucionar. Estos actos impulsados quizás por la desesperación de un niño que no puede disfrutar de su juego favorito por encontrarse en un idioma que no comprende, o por un usuario exigente que pretende que en su súper máquina espacial de 2010 equipada con cuádruple núcleo y monitor LCD panorámico se puedan correr juegos de la época de Menem en resoluciones incompatibles, o simplemente por fanáticos ociosos que desean emplear sus dotes artísticas en la mejora o restauración de juegos clásicos que se consideraría un insulto dejar abandonados al olvido de las nuevas generaciones de gamers. Es así como estos héroes justicieros surgen de entre las incontables filas de las comunidades fichineras de todo el mundo, y consiguen ganarse un respetable nombre entre sus pares, sorprendiendo a todos con parches, fixes o los tan comúnmente llamados "mods", que sólo pueden contar con ese nivel de pulido y dedicación cuando se hacen por puro amor incondicional, y no simplemente esperando obtener algo a cambio.

El mundo de PC es el que más se ha visto beneficiado durante los últimos años por esta movida, principalmente por la facilidad que implica modificar archivos de juego una vez instalados en el disco rígido, con la invaluable posibilidad de remover los cambios aplicados a dichos archivo si algo saliera mal, o si el usuario no estuviera conforme con los resultados. De hecho, muchas empresas que se especializan en el desarrollo de juegos para PC, diseñan los mismos con este aspecto en mente, facilitando a la comunidad de usuarios la tarea de desarrollar mods. Otra gran ventaja, es la de poder combinar varios mods desarrollados por diferentes usuarios, aplicando así una gran variedad de efectos, como si se tratara de un gran paquete de mejoras. Los juegos de rol, por lo general, son los que mayor partido vienen sacando de este asunto, y títulos como Oblivion o The Witcher son un claro ejemplo de ello, ya que presentan centenares de mods, muchos compatibles entre sí, que logran convertir al juego en una experiencia completamente nueva, modificando desde la dificultad, los efectos climáticos, o el apartado visual en general hasta la estructura de la mecánica de juego en sí. Los comúnmente denominados "FPS" forman parte del otro gran grupo de favoritos a la hora de las modificaciones, y quizás unos de los más accesibles para cualquier usuario ocioso que desee poner a su

celebridad favorita entre la lista de modelos de personajes, o crear un mapa del Obelisco en donde agarrarse a tiros con amigos. Las sagas de Quake y Unreal fueron las primeras en donde más se puso de moda el desarrollo de paquetes de personajes de lo más insólito, rozando incluso lo bizarro. Pero más allá de cualquier mod o fix, el reino de los "FPS" cuenta con una de las más famosas y radicales modificaciones de la historia, el Counter Strike, que tras haber sido concebido por un grupo de fanáticos como un mero mod de Half- Life, allá por el año 99, llegaría a ser comprado por la misma Valve para ser luego distribuido oficialmente como un juego estándar. Pero otros, si bien no tuvieron la suerte de haber atraído el interés de la billetera gorda de Newell, también aportaron al mundo fichinero grandes creaciones, como en el caso de Maniac Mansion Deluxe, remake no oficial de la clásica aventura del '87, que goza de una calidad tal que parece haber sido desarrollada por la misma compañía. Y hablando de compañías, no podemos evitar mencionar la incontable cantidad de veces en la que los usuarios se dedican a diseñar parches no oficiales o a encontrar métodos poco ortodoxos, pero eficaces, para solucionar todo tipo de errores, problemas e incompatibilidades varias de un juego al cual la empresa ya no se molesta en otorgarle soporte alguno.

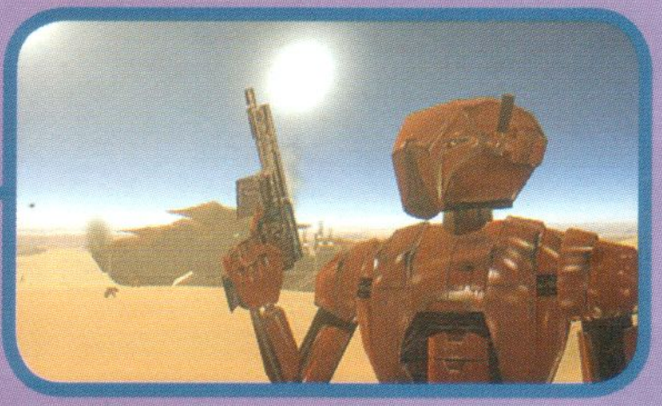


Como bien dijimos antes, la PC es la plataforma más común en recibir modificaciones y parches no oficiales por parte de los fanáticos, pero eso no quiere decir que no los haya también en consola. La única diferencia, es que por más buenas intenciones que posean los usuarios, el hecho de modificar o "parchear" un juego de consola, sea en formato disco o cartucho, no sólo se vuelve una tarea mucho más dificultosa, sino que implica transitar la fina línea que roza lo ilegal. ¿Por qué? se preguntarán los más inocentes. Porque para modificar archivos de un cartucho o un disco de juego, hace falta primero volcar la información a otro dispositivo, lo que se traduce en dos palabras siniestras que los medios tanto temen pronunciar: mediante una COPIA o un ROM. Pero no vamos a ponernos a discutir sobre la legalidad de este asunto, sino a remarcar la admirable dedicación con la que muchas comunidades de fanáticos han desarrollado parches no oficiales para traducir juegos orientales a un idioma comprensible para el occidental promedio, o para añadir, por ejemplo, equipos nacionales a sus juegos favoritos de fútbol. Sea como sea, la conclusión es una sola, y es que el fanatismo de un simple usuario, a veces, puede lograr mejores resultados que la labor de un equipo completo de desarrolladores.

Completando Trabajos Inconclusos

Aunque no lo parezca, es muy común que las compañías, por culpa de lanzamientos prematuros, causados por motivos varios, no lleguen a tiempo a incluir todo el material que tenían previsto para la versión final de sus juegos, viéndose así obligadas a descartarlo, o recortarlo abruptamente del resto del juego, en el peor de los casos. Resulta que en algunas ocasiones, este material parcialmente desarrollado, queda abandonado dentro de los archivos del juego, y nunca falta un fanático con alma de explorador, experto en el tema, que termina descubriéndolo, y completando la labor que la compañía había dejado inconclusa. Uno de los casos que merece la pena citar, es el de Knights of The Old Republic 2: The Sith Lords, que si bien sigue siendo un juego muy querido, fue criticado por su notable contenido inconexo, en donde se sentia que el juego había sido lanzado a las apuradas, con mucho contenido amputado de manera vil, misiones secundarias que dejaban muchos cabos sin atar, y desenlaces abruptos. La ferviente comunidad de fans no tardó en ponerse en campaña, y un grupo selecto que se hace conocer como Team Gizka, se propuso a anexar al juego todo el contenido recortado, que por cierto es bastante, bautizando el proyecto como Knights of The Old Republic 2 Restoration Project, a través del cual logró incluir no solo escenarios, personajes e historias alternativas que habían sido dejadas de lado, sino también muchas lineas de diálogos con distintos desenlaces contundentes, y de paso una corrección de errores generales. Eso sí que es amor.

Link: www.team-gizka.org



Restaurando Obras Del Pasado

SorR Project

Este proyecto, mencionado tiempo atras en la revista, está siendo llevado a cabo desde hace varios años por un grupo de entusiastas, y está a punto de ser lanzado en su versión final. Para quienes no estén enterados aún, se trata de una remake de la famosa serie Streets of Rage de Sega, en donde se reunirá la trilogía completa en un solo juego, dándonos la posibilidad de jugar con todo el elenco de personajes de la saga desde el principio, incluyendo algunos villanos de los juegos originales, con el añadido de escenarios y contenido único.

Link: www.bombergames.net/sorr_project/

Maniac Mansion Deluxe

Una remake por demás excelente del clásico de LucasArts, creada en el 2004 por un grupo de fanáticos, utilizando el AGS (Adventure Game Studio), aplicación de libre distribución similar al famoso RPG Maker, que permite crear aventuras gráficas del estilo "Point & Click".

Sonic 2 HD

Ante el furor de la movida HD, un grupo de fanáticos del puercoespín azul de Sega se propuso hace un tiempo desarrollar nada menos que una remake en alta definición del genial Sonic 2 de Sega Genesis, un proyecto que aún se encuentra relativamente en pañales, pero que mantiene a todos los seguidores con muchas expectativas.

En Castellano por Favor

Muy popular en las comunidades roleras es la labor de traducir juegos de rol clásicos que jamás fueron localizados al idioma español, y un claro ejemplo lo encontramos en el sitio de Clan Dlan, lugar frecuentemente transcurrido por fanáticos del género, que se especializa, además de albergar una gran cantidad de mods, parches y fixes, en distribuir traducciones al castellano, sea desarrolladas internamente o por terceros. La lista incluye incluso traducciones mejoradas, para los más puristas, de juegos como Fallout o Baldur's Gate, y se destacan parches de traducción realmente completos y elaborados para títulos como Planescape Torment, y Arcanum, jamás lanzados en español.

Link: www.clandlan.net

Enchúlame las gráficas

Stalker Complete 2009

Stalker: Shadow of Chernobyl es otro de los tantos juegos de PC en donde encontramos mods de todos los colores, y uno mejor que el otro, pero merece la pena destacar uno en particular, desarrollado por un grupo de expertos en la materia de diseño y programación: Stalker Complete 2009. Un claro ejemplo de los paquetes de mod mencionados anteriormente, en donde se reúnen una gran serie de modificaciones y cambios. Con este mod, se ha rediseñado todo el apartado gráfico utilizando técnicas de renderizado y efectos de luces característicos de los juegos más modernos, que dejarán boquiabierto a más de un fanático, y se han modificado por completo los efectos climáticos con increíble detalle y realismo, junto a la IA, los efectos de sonido, y muchas otras cosas más.

Link: www.moddb.com/mods/stalker-complete-2009

Widescreen Mod

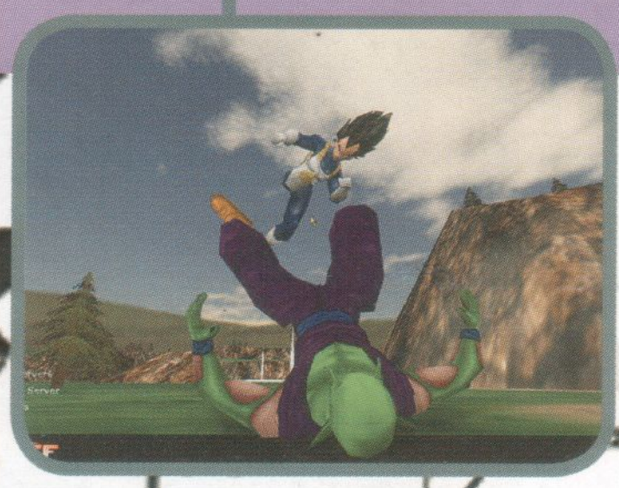
Nombre genérico para un mod que realmente de genérico no tiene nada. Desarrollado por la comunidad modder de The Gibberlings 3, este mod permite ni más ni menos que clásicos como Planescape Torment, Baldur's Gate y Icewind Dale, junto a sus secuelas y expansiones, puedan ser jugados en resoluciones no soportadas originalmente, cómo las de los tan comunes monitores panorámicos de hoy en día.

Link: www.gibberlings3.net/widescreen/

Arte Ocioso

Un claro ejemplo de lo que unos fanáticos ociosos y con potencial artístico pueden lograr. En esta ocasión, crear un mod de Dragon Ball para Half-Life que convierte al famoso título de Valve en un juego de pelea que promete mucho potencial, protagonizado por Goku y compañía, conocido bajo el nombre de Earth's Special Forces.

Link: www.esforces.com



Microsoft X10

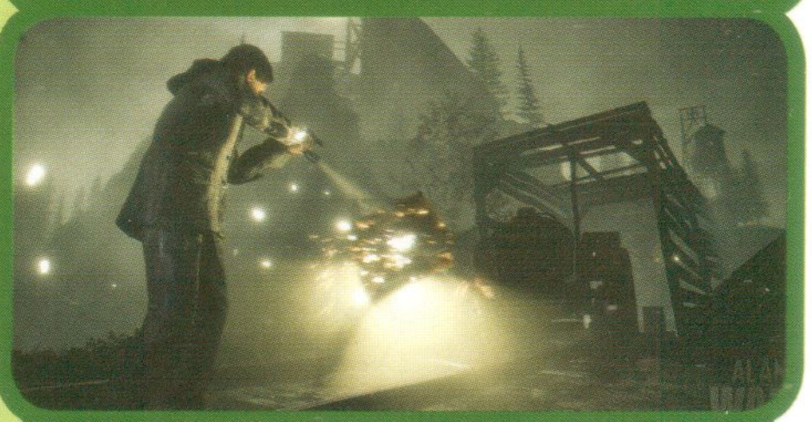
Tras un paréntesis de cuatro años -la última edición se había realizado en la ciudad de Barcelona en 2006-, el evento exclusivo por invitación de Microsoft retornó el 11 de Febrero de este año, cambiando los destinos europeos por la ciudad norteamericana de San Francisco. Antes que llegue la época de los grandes shows de la industria -E3, Games Convention y Tokyo Game Show-, X10 nos acaba de dar una primera muestra de que 2010 promete ser un gran año para todos aquellos que amamos los videojuegos, mostrándonos por primera vez en funcionamiento algunos de los títulos más esperados -presentados por sus equipos de desarrollo-, y confirmando la fecha de lanzamiento de otros. A continuación, les ofrecemos un resumen de lo más importante que se pudo ver en el evento Xbox por excelencia.

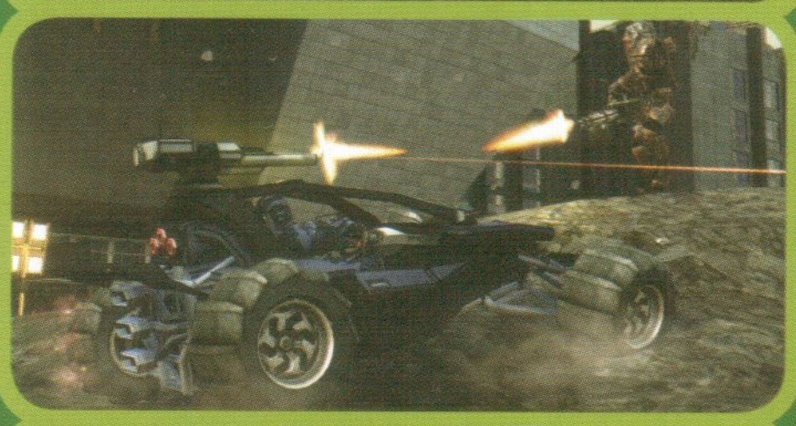
NOTA: ERWIN
UN USUARIO DE XBOX MUY FIEL
CASTIGADO POR EL RING OF DEATH

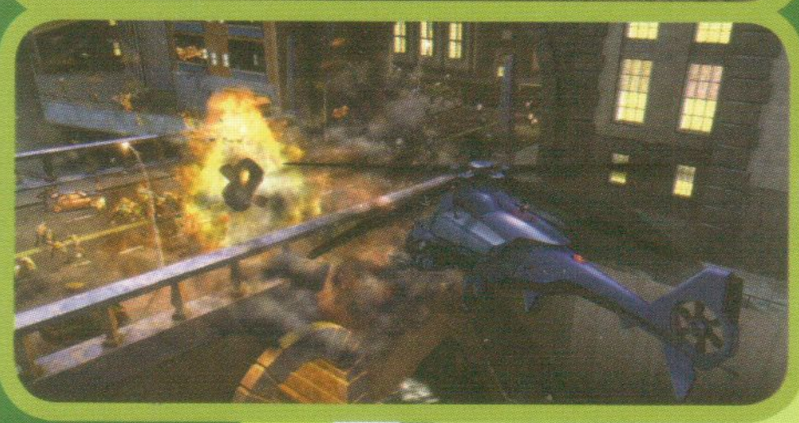
Alan Wake

Sale: 18 de Mayo de 2010 (Xbox 360)

La llegada de Alan Wake a nuestras consolas ha sido un lento proceso -el juego fué revelado por la gente de Remedy, creadores de Max Payne, hace 5 años, y la versión para PC fué cancelada el año pasado-, pero ahora sí podemos decir que este survival con altas dosis de terror psicológico está a la vuelta de la esquina. Durante la conferencia se pudo ver el último tráiler (que pueden ver en www.loaded.vg), y los invitados pudieron disfrutar de una demo jugable. En la primera parte de la misma, podemos ver como Alan es recibido por la gente de Bright Falls, el pueblito donde transcurre la aventura, mientras que en la segunda, centrada específicamente en la acción, nuestro héroe se enfrenta en los bosques a varios enemigos, los horrendos The Taken, armado de una pistola, una escopeta, la consabida linterna y bengalas. La muestra incluyó el anuncio de una Collector's Edition cargada de extras, y de un paquete de bonus para todos aquellos que preordenen cualquiera de las dos versiones del juego, que incluirá un tema de escritorio y ropas para nuestro avatar de Xbox Live.



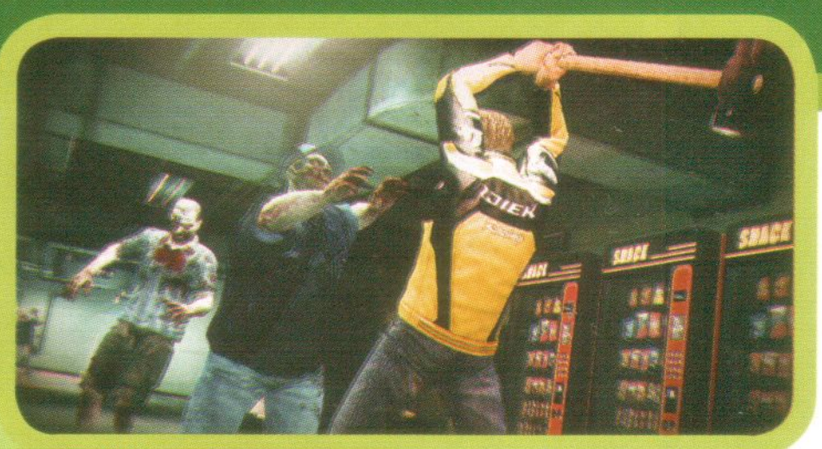




Crackdown 2

Sale: 2010 (Xbox 360)

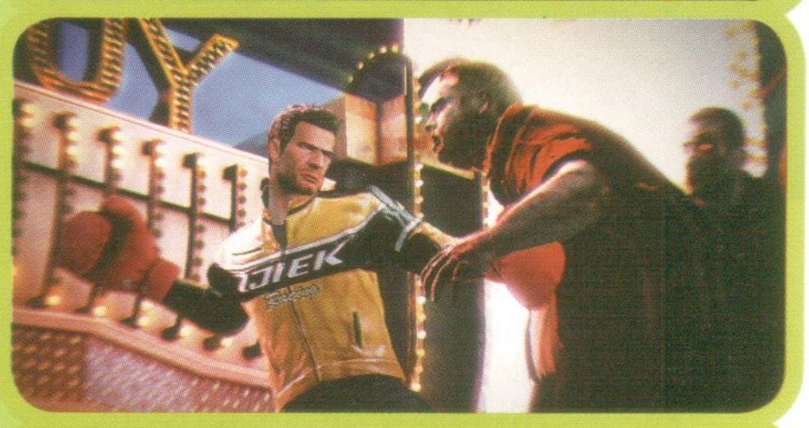
Otro de los títulos que se pudo ver en formato jugable por primera vez fue éste de Ruffian Games, secuela directa de un excelente juego que, lamentablemente, recibió mucha menos atención que la que merecía en base a su calidad. El Crackdown original era mucho más que "el juego que venía de regalo con la beta de Halo 3", y Ruffian pretende demostrar con Crackdown 2 que tiene mucho más para ofrecer. Por lo que se pudo ver, el mismo incorporará la misma acción imparable, el mundo abierto, el excelente soporte multijugador y los estilizados gráficos del original, además de algunas adiciones más que interesantes: el "wing suit", que nos convertirá en una suerte de Batman cuando nos arrojemos de un edificio alto, y un helicóptero cuyas capacidades mejoran a medida que nuestra habilidad de pilotaje lo hace también. Crackdown 2 ofrecerá un ciclo día /noche, que hará que al anochecer la ciudad sea dominada por hordas de zombis, los cuales podremos atropellar con nuestro auto al mejor estilo Carmageddon. Aunque no se dió una fecha exacta, el juego sale dentro de este año.

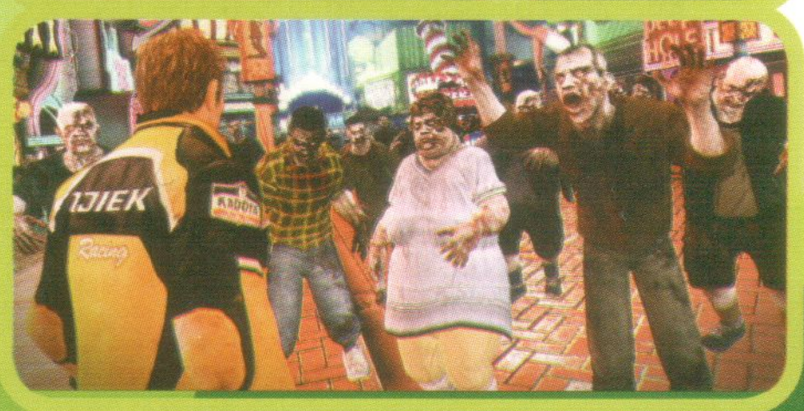


Dead Rising 2

Sale: 31 de Agosto (Xbox 360, PS3, PC)

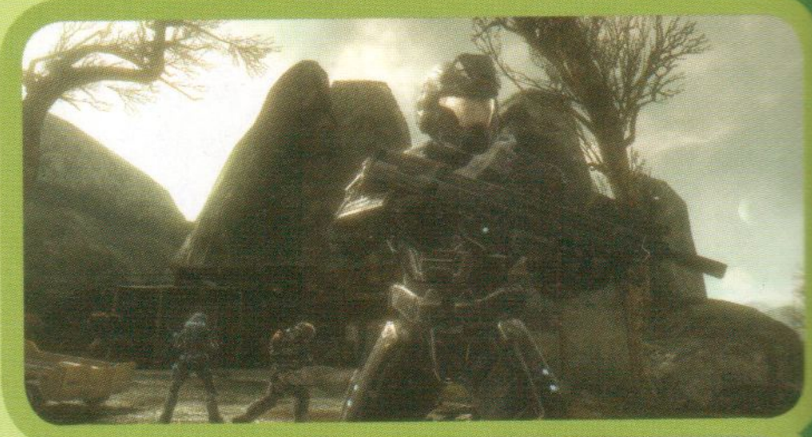
Si bien Microsoft perdió la exclusividad en consolas, Xbox 360 tendrá en exclusiva un episodio descargable para el primer título de la serie, llamado Dead Rising: Case Zero, que unificará la trama de aquél con la de esta secuela.
La última versión de la demo jugable preparada por Capcom estuvo presente en la conferencia, mostrándonos al nuevo héroe, Chuck Greene, despachando comecerebros a diestra y siniestra en Fortune City -una "version libre" de Las Vegas-, empleando una nueva mecánica que nos permitirá combinar ítems para crear nuevas y poderosas armas, como, por ejemplo, guantes de boxeo que incorporan cuchillos de caza pegados con cinta adhesiva, o un remo de kayak con motosierras en las paletas. Matar zombis siempre garpa, pero cuando lo hacemos empleando armas creadas por nosotros mismos, la cosa se disfruta más aún, y Capcom dice que el sistema es muy robusto, y permitirá crear "super armas" combinando objetos de las formas más inverosímiles. El sistema de juego con límite de tiempo se repite, pero hay otro detalle nuevo: ahora podremos movernos y disparar al mismo tiempo.

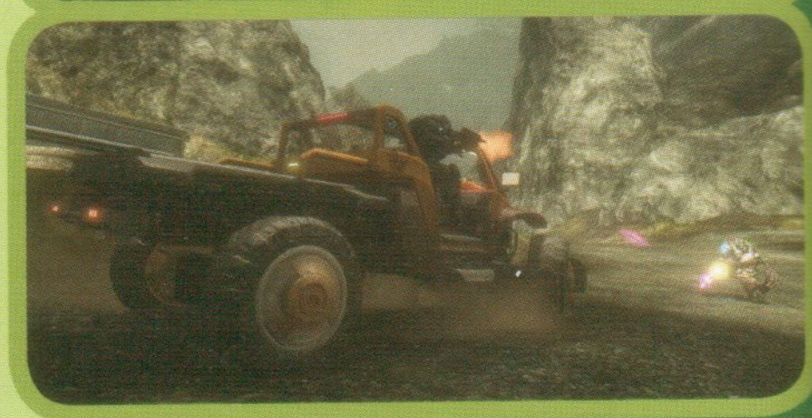




Halo: Reach

Beta pública: comienza el 3 de Mayo (Xbox 360)





Larry Hryb -mejor conocido como el Major Nelson, la cara pública de Xbox Live- anunció durante el evento que la Beta multijugador del último título de Halo que prepara Bungie Software comenzará el 3 de Mayo. La beta será accesible desde el disco de Halo 3: ODST, de la misma forma que la de Halo 3 lo fué con el disco de Crackdown en 2007. Marcus Lehto, director creativo de Halo: Reach, fué el encargado de mostrar el juego, al cual la gente de Bungie llama "el Halo definitivo". El argumento del juego, mucho más oscuro que el de la trilogía Halo y que ODST, nos contará los momentos decisivos de la invasión Covenant del planeta-fortaleza, origen del programa SPARTAN, y símbolo de la fortaleza militar de la humanidad. Como parte del Noble Team, un escuadrón de seis súper-soldados Spartan, nuestra tarea será la de proteger la evacuación civil del condenado planeta. Pero antes de esta evacuación, habrá una desesperada lucha por la supervivencia.De nuestro grupo de Spartans, sólo uno es un Spartan-II certificado (la misma clase que Master Chief), mientras que los demás son Spartan-III, una serie producida en masa creada como medida desesperada contra la invasión Covenant, y cuyos integrantes son enviados en misiones suicidas.

La demo del juego permitió ver que, por primera vez, Bungie les sacará el casco a estos héroes, mostrándonos sus rostros, motivaciones y temores, en un título que promete ser enormemente emocional y sin final feliz. A diferencia de los anteriores títulos, Reach propondrá enormes entornos al estilo de los juegos de mundo abierto, y épicas batallas contra 30 enemigos o más a la vez. Bungie avisa que para poder lograr estos números, y una inteligencia artificial enemiga que reaccione permanentemente a nuestras acciones, ha debido realizar un "salto generacional adelante", algo que también podremos apreciar en el motor gráfico, que promete situar a Reach entre los mejores títulos de esta generación.

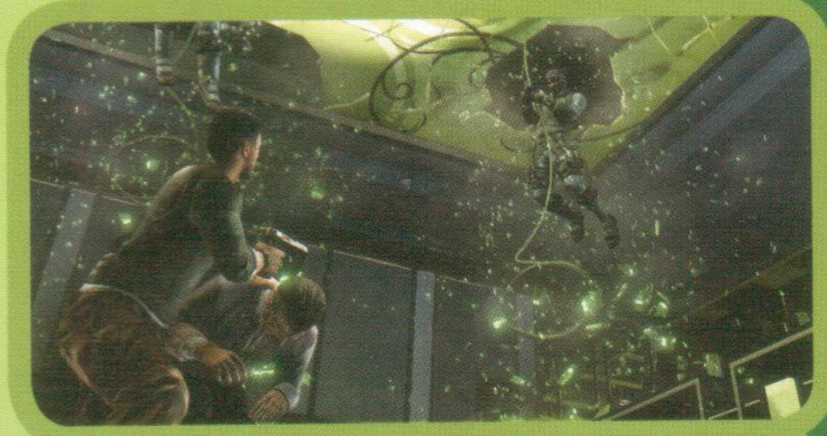
Final Fantasy XIII

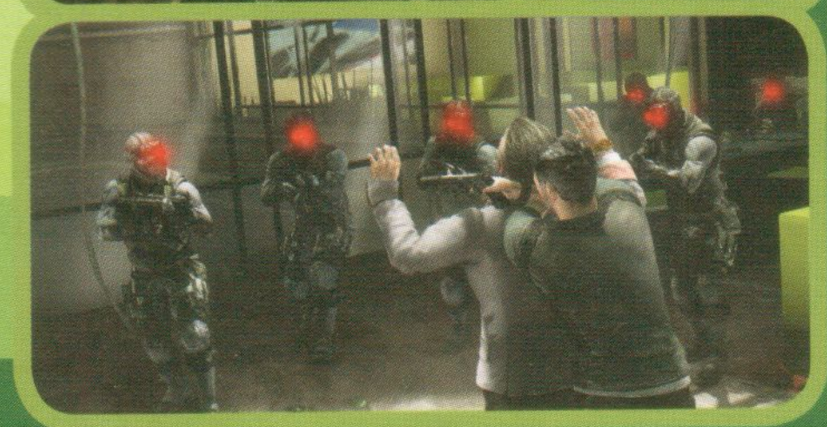
Sale: 9 de Marzo (Xbox 360, PS3)

Square Enix presentó en el evento de Microsoft la demo final de la esperadísima nueva entrega de la saga, que los japoneses ya vienen disfrutando desde hace un buen rato. La misma mostró principalmente las mecánicas de combate del juego, diferentes de las entregas anteriores de la serie. Como ya sabemos, jugamos como un equipo de tres personajes, pero controlamos sólo al líder. La barra de tiempo activo (ATB) está de vuelta, pero la misma se llena tan rápido que pareciera ser en tiempo real, y se diferencia de los anteriores en que la misma se presenta en segmentos, en los cuales podemos asignar múltiples ataques en un turno para encadenarlos. El combate gira en torno a paradigmas, los cuales podemos imaginar como el "orden de batalla" de nuestro party, en el cual asignamos a cada integrante del party una tarea. De esta forma, podemos crear distintas "formaciones de combate" de acuerdo a la tarea que le asignemos a cada personaje, y guardar esta configuraciones, intercambiándolas en combate de acuerdo a nuestras necesidades del momento.

Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

Sale: 13 de Abril (Xbox 360, PC)





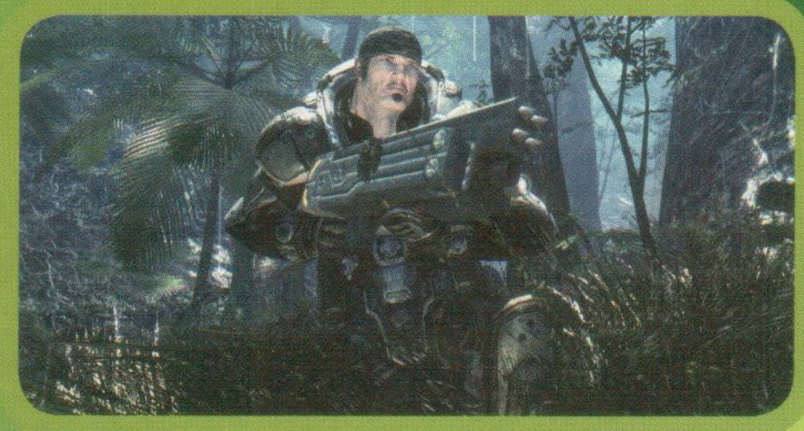
La gente de Ubisoft ofreció una demo consistente en los primeros 20 minutos del juego, los cuales fueron más que suficientes para convencernos de que esta nueva entrega de la serie tiene un gran potencial. Tras haber sufrido un rediseño completo –que en su momento nos hizo pensar que la saga había perdido el rumbo-, Conviction nos muestra a un Sam Fisher más maduro y violento, profundamente afectado por la muerte de su hija, que emplea brutales técnicas de interrogación y un arsenal de nuevos movimientos. La jugabilidad implementa un nuevo sistema de cubiertas mejorado con indicadores. A su vez, el juego emplea filtros visuales para indicar nuestro nivel de "invisibilidad". Si nuestro entorno se torna blanco y negro, estamos ocultos, mientras que, si todo se torna en color, es que estamos expuestos.

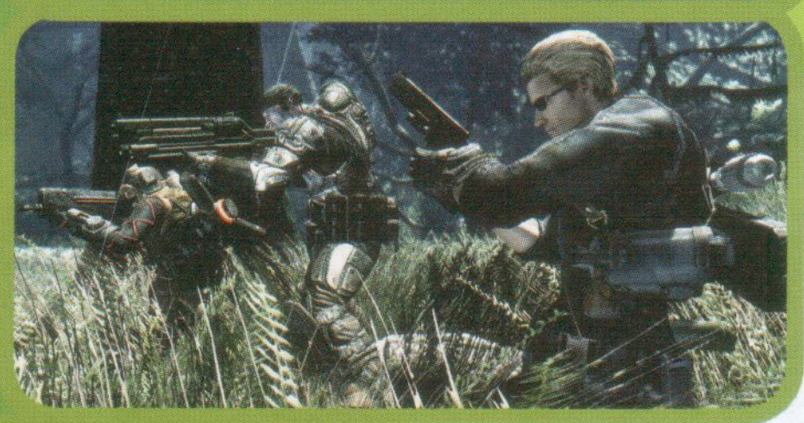
Microsoft X10

Lost Planet 2

Sale: 18 de Mayo (Xbox 360, PS3, PC)

La demo presentada por Capcom permitió a los presentes probar el segundo capítulo del primer episodio del juego, con una atrayente particularidad: la posibilidad de jugar encarnando, "skins" seleccionables mediante, a Albert Wesker de la serie Resident Evil, y a Marcus Fenix y Dominic Santiago de Gears of War. La jugabilidad no se ve afectada por este cambio meramente cosmético, presentando la acción imparable ambientada en un entorno selvático que ya hemos experimentado con la demo descargable ya disponible. La misma incorporaba al final de la misma una pelea con un jefe de nivel, llamado la "Queen Gore Chryatis", una enorme criatura dotada de varias patas que castigaba a los jugadores con golpes de las mismas, además de disparar un rayo congelante. El juego nos permitirá jugar la campaña en modo cooperativo hasta 4 jugadores. Naturalmente, el "skin" de Wesker será destrabable tanto en Xbox 360 como PS3, mientras que los de los personajes de Gears of War muy probablemente sólo lo sean en 360.

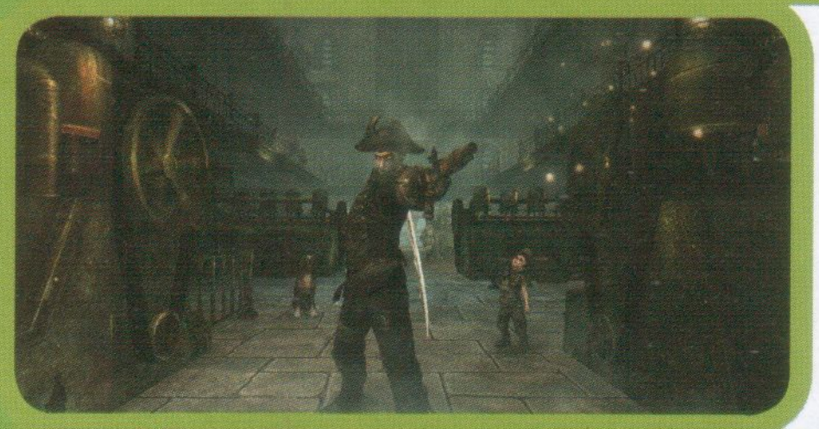


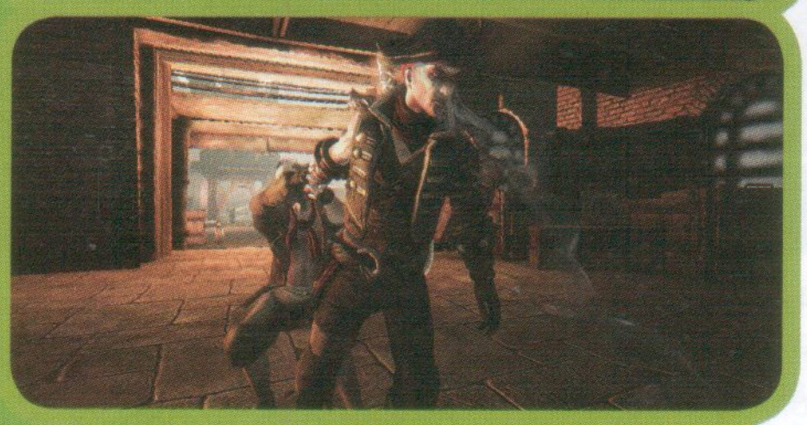


Fable III

Sale: Navidad de 2010

Lionhead Studios y Microsoft preparan la salida de la tercera entrega de la serie para fines de este año, apenas dos años después de la salida de Fable II. El ambicioso y siempre locuaz Peter Molyneux estuvo presente en el evento, mostrando una temprana demo del juego que puso de relieve varias de las características principales del mismo, y nos hace pensar que las palabras del extravagante líder de Lionhead –que indica que Fable III representa un enorme avance con respecto al anterior título- no son vanas. Fable III incorporará como parte de su jugabilidad un énfasis en el contacto físico con los personajes que pueblan el mundo del juego. La demo mostró de qué formas podremos usar esta mecánica, usándola para aliviar la tristeza de nuestra hija –en vez de ponernos a bailar o hacer monerías como hubiéramos hecho en el juego anterior-; o levantar a un herido y recatarlo, o conducir a niños a escuelas u orfanatos, por ejemplo. Por otra parte, se pudo ver que, aunque el sistema de combate seguirá siendo básicamente el mismo, las armas crecen y cambian en su apariencia de acuerdo a cómo las usamos: por ejemplo, el filo de un hacha usada para matar una gran cantidad de esqueletos evolucionará hasta parecer cubierta de huesos, mientras que una espada empleada para matar inocentes parecerá siempre bañada en sangre. Finalmente, contaremos también con la posibilidad de usar nuestro propio personaje y perro en cooperativo, en vez de tener que encarnar a un personaje genérico.





Bundle de Xbox 360 de 250 GB con FF XIII

Además de la muestra de FF XIII, se presentó el nuevo Xbox 360 Final Fantasy Special Edition Bundle, que incorporará una versión de la consola con disco rígido de 250 GB, dos controles inalámbricos, el juego Final Fantasy XIII, y material descargable exclusivo para nuestro avatar. El bundle saldrá a la venta el 9 de Marzo, el mismo día que el juego será lanzado en Occidente. Una más: también se lanzará un frente de FF XIII para la consola, creado por el diseñador Tetsuya Nomura.

Left 4 Dead 2 DLC

La gente de Valve mostró su primer paquete de contenido descargable para Left 4 Dead 2, titulado The Passing. El mismo presenta una campaña nueva que, como punto fuerte, permitirá que nuestro grupo de supervivientes cruce su camino con el grupo del título anterior. Por otra parte, se incorporarán dos nuevas armas: una ametralladora M-60 y un palo de golf.

Juegos de Xbox Live

Redondeando la presentación, la gente de Microsoft presentó Block Party, un paquete de títulos de Xbox Live Arcade que saldrán a la venta este invierno, incluyendo Toy Soldiers, Scrap Metal, Perfect Dark y el interesante Game Room, el cual no es un arcade en sí, sino una plataforma que obra como algo parecido a un salón de recreativas en línea, en el cual guiaremos a nuestro avatar a las cabinas de clásicos como Centipede, Asteroids Deluxe y Tempest, amén de otros que se introduzcan con el tiempo.

ANALISIS

TODAS LAS NOVEDADES EN FICHINES, ANALIZADAS SIN CONCESIONES

MAG
BATTLEFIELD²

GÉNERO ACCIÓN MULTIJUGADOR EN PRIMERA PERSONA **COMPAÑÍA** ZIPPER INTERACTIVE
DISTRIBUCIÓN SCEA **LINK** US.PLAYSTATION.COM/MAG **MULTIPLAYER** 256 JUGADORES

[PS3]

"YO ANTES CORRÍA CONTRA HALO EN CARRERAS DE MOTOCROSS"

El ambicioso título de Zipper Interactive es un juego fuera de lo común. Pero no sólo lo es por la posibilidad -harto publicitada- de participar de batallas en línea de hasta 256 jugadores -una característica de por sí sin precedentes en el género-, sino también por presentar un amplísimo espectro -que va mucho más allá de lo que estamos acostumbrados a ver en juegos como los de la serie Battlefield-, así como una estructura de comando única. MAG nos hace sentir parte de un gran equipo, premiándonos por aportar nuestro granito de arena a la causa común, y presentándonos los campos de batalla más poblados en partidas multijugador a la fecha. Es una lástima que algunas dificultades técnicas, así como un apartado gráfico eficiente pero no superlativo, priven a este título de alcanzar la categoría de clásico.

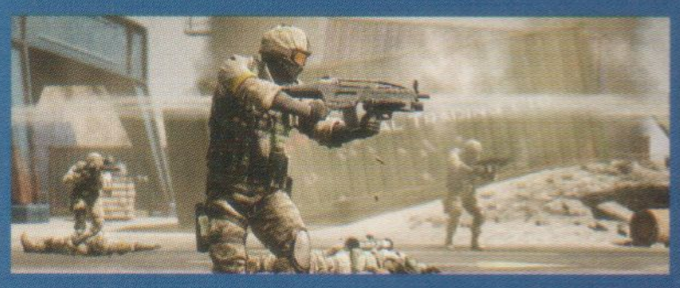
Los campos de batalla de MAG están poblados no sólo de objetivos, sino de puntos de gran importancia estratégica, como bunkers dotados de cañones que podemos operar, morteros, sensores y parques vehiculares que dan un plus de potencia de ataque y movilidad. Las armas son altamente satisfactorias, y el sistema para apuntar no tiene defectos.

Cualquiera podría pensar que, en un campo de batalla con semejante cantidad de jugadores, los combates son caóticos, no dando lugar a la posibilidad de progresar de acuerdo a una estrategia bien planeada, y la cantidad de balas volando en todo momento lo convertirían en una experiencia frustrante en la cual morimos cada 3 segundos. Sin embargo, al poco tiempo de jugarlo notamos que -en virtud de la vastedad de sus escenarios-, los combates se

BAJO LA TIBIA LUZ DE UN BELLO ATARDECER, NOS ESTAMOS RECAGANDO A TIROS

EN EL PROXIMO NUMERO...

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2



La gente de DICE promete construir sobre la excelente base del original, entregando una secuela plagada de acción, un singular sentido del humor, y un robusto soporte multijugador.

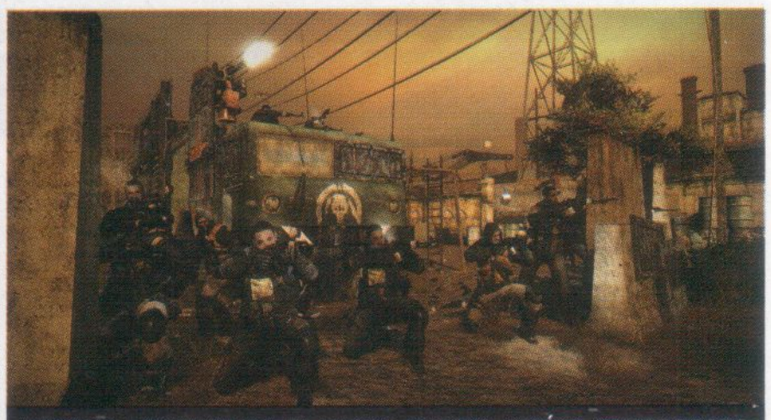
GOD OF WAR III

Kratos, el espartano más famoso de los fichines, y de otros medios también, regresa para darle una estocada final a su trilogía, que promete dejarnos con la boca abierta.

ALIENS VS PREDATOR

El verdadero superclásico de los juegos de acción en primera persona regresa, a diez años de su primer enfrentamiento, para seguir manchando pantallas de consolas y PC con sangre y tripas de marines.

"Y YO TAMBIÉN"



"CREO QUE DEFINITIVAMENTE HAN QUEDADO ILUMINADOS POR EL FUEGO"

NEGROS, ARGENTINOS, BLANCOS, CHINOS, JUDÍOS, CORDOBESES, PARAGUAYOS Y TANTOS MÁS, UNIDOS POR LA MISMA PASIÓN

↑ AMPLÍSIMO ESPECTRO. ESTRUCTURA DE COMANDO. ACCIÓN IMPARABLE. SISTEMA DE PROGRESO.

↓ PROBLEMAS TÉCNICOS VARIOS

8.5
FRAGEANDO

PARA EL NOMBRE DEL JUEGO SE PENSARON SUBTÍTULOS COMO SHADOW WAR, ZERO, GLOBAL ASSAULT O FINAL HOUR.

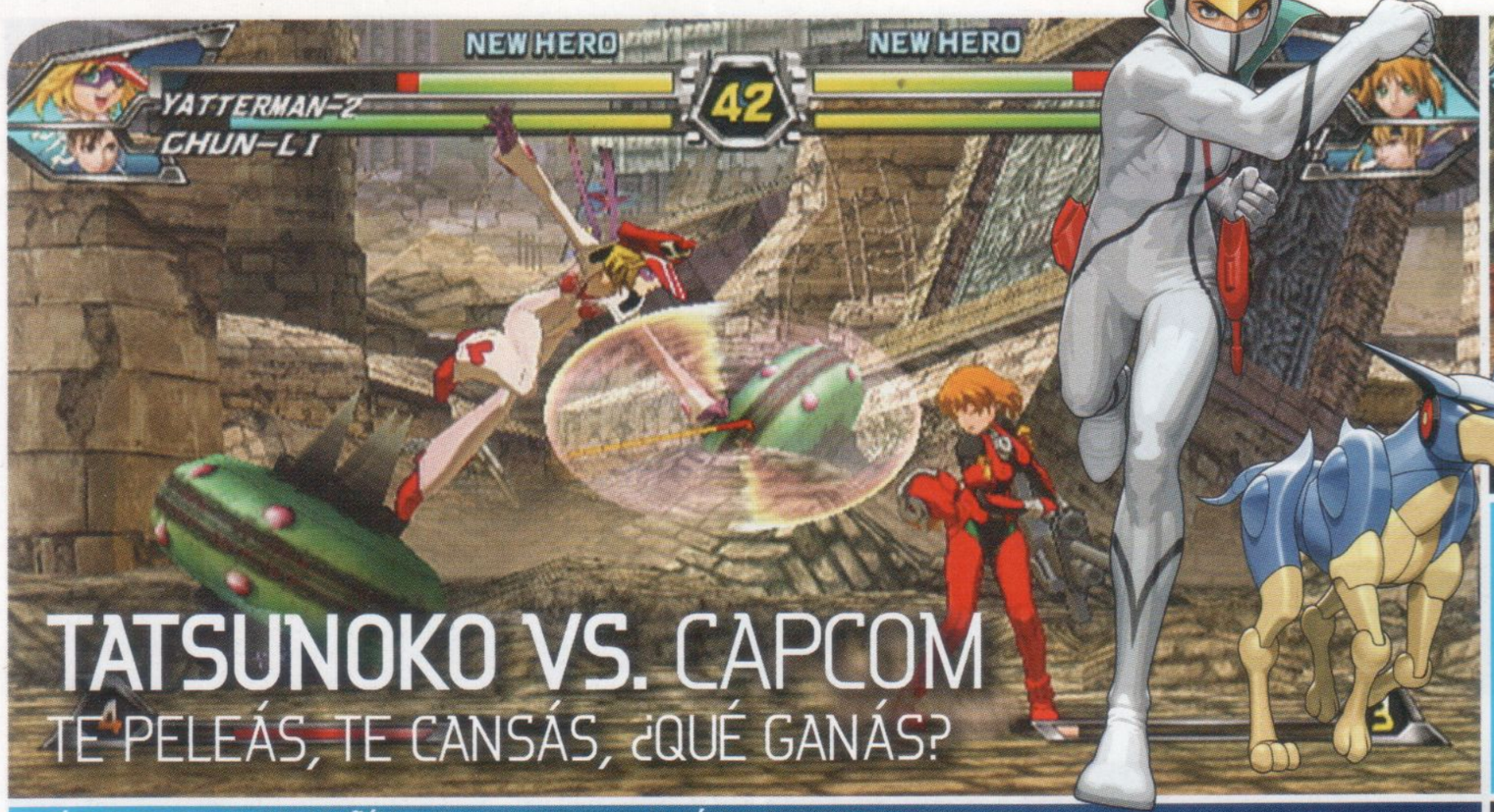
dan a escala mucho más pequeña, pese a lo cual en los escenarios de MAG, si hay algo que no escasea, es la acción.

El mayor logro del juego radica en que progresar en los escenarios requiere verdadero trabajo y coordinación de equipo, y una idea clara de los objetivos del escenario y el rol de cada participante a la hora de conquistarlos, haciéndonos de esta forma partícipes de la idea de que formamos parte de un todo mucho más grande que nosotros, y a la vez, que nuestro aporte es tan importante como el de nuestros compañeros. El corazón de esta característica es la estructura de comando, realmente muy bien lograda. Manteniéndose cerca de ellos, los comandantes otorgan a sus escuadrones pequeños pero importantísimos bonus de combate, como una mayor velocidad de recarga de las armas, o una mayor resistencia al daño. Por otra parte, los mismos pueden emplear poderes capaces de decidir el curso de una batalla, como ataques aéreos tanto con bombas racimo como con gas. A su vez, los miembros de escuadrón reciben doble experiencia por las acciones realizadas cerca de los objetivos, lo cual obra como motivador para seguir las órdenes de los comandantes.

MAG nos propone participar de una guerra en un futuro cercano -bautizada Shadow War- entre tres corporaciones militares privadas, con jugosos contratos como premio para el vencedor. Al comenzar, se nos dará la posibilidad de elegir a una de ellas -Valor, Raven y S.V.E.R.-, cada una de ellas completa con su modalidad de juego y armas distintivas. El gancho está dado por el hecho de que, una vez elegida la facción, ya no podremos cambiarla hasta llegar al nivel 60, o borrar nuestro personaje y comenzar una carrera nueva. Esta elección de diseño prueba ser muy acertada, generando en el jugador una lealtad a su facción como la que podemos ver en juegos en línea masivos como WOW o Dark Age of Camelot. A su vez, esto hace que nos familiaricemos rápidamente con los mapas, ya que los mismos son específicos de cada facción: siempre defendemos nuestro territorio o atacamos el contrario.

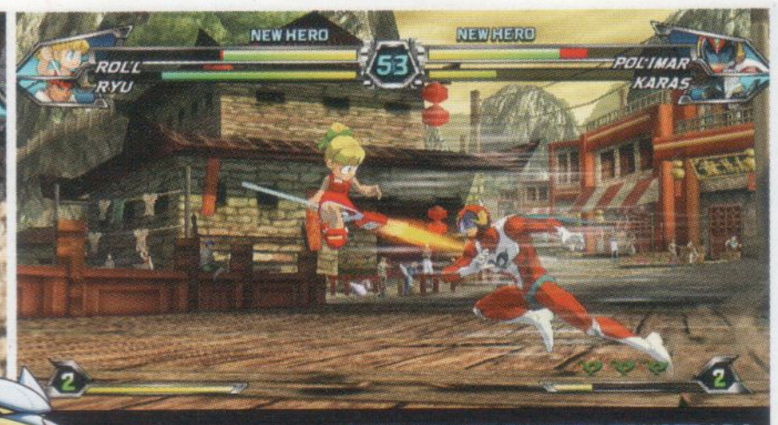
MAG propone cuatro tipos de juego diferentes. Los dos primeros son los únicos disponibles al principio, siendo los mismos de carácter introductorio, con 64 participantes. Supression, el primero, equivale a un Team Deathmatch dentro de nuestra propia facción. Por otra parte, Sabotage nos desafía a conquistar y mantener dos objetivos para destrabar y destruir un tercero. Acquisition (128 jugadores) propone a la facción atacante infiltrarse en territorio enemigo, robar un vehículo y llevarlo al punto de inserción, mientras la defensora obviamente intenta impedirlo. Finalmente, con Domination (256 jugadores), MAG nos da todo lo que puede ofrecer. Este modo está pensado para concentrar 64 jugadores en cada cuadrante del mapa, presentando combates de una intensidad inusitada. El objetivo es arrebatar al enemigo una serie de sitios de control para habilitar así los puntos de captura centrales, conquistarlos, y mantener la conquista el tiempo suficiente para ganar.

MAG es un título muy satisfactorio. La sensación de participar de un conflicto a gran escala es fuerte, así como el gancho que significa ver progresar nivel por nivel a nuestro soldado, y usar esos puntos de experiencia para habilitar nuevas armas, o ser elegidos por primera vez como comandante de pelotón. Y aunque técnicamente tiene sus fallas, como problemas de lag o fantasmas de jugadores que hace rato ya que "respawnearon", no deja de ser un juego con una acción y un ritmo impresionantes, que sobresale en el género merced a su estructura de comando única, y a lo amplio y ambicioso de su espectro. **Erwin**



TATSUNOKO VS. CAPCOM

TE PELEÁS, TE CANSÁS, ¿QUÉ GANÁS?



ESTE POWER RANGER FRUSTRADO ARREMETE CON UNA INDEFENSA NIÑA.

↑ PRESENTACIÓN GRÁFICA QUE COMBINA 2D Y 3D. AMPLIO Y VARIOPINTO ELENCO DE PERSONAJES. MUCHO CONTENIDO DESBLOQUEABLE Y HASTA MINIJUEGOS.

↓ MUY SIMPLIFICADO. LIMITADO ESQUEMA DE CONTROLES. LOS PERSONAJES DE TATSUNOKO SON POCO IDENTIFICABLES EN OCCIDENTE.

7.0
VARIOPINTO

GÉNERO PELEA **COMPAÑÍA** EIGHTING **DISTRIBUCIÓN** CAPCOM
LINK TATSUNOKO.VSCAPCOM.COM **MULTIPLAYER** 4 JUGADORES

[WII]

EN UN PRINCIPIO SE PLANEABA INCLUIR A PHOENIX WRIGHT, FRANZISKA VON KARMA Y LOS REGORDETES GATITOS DE SAMURAI PIZZA CATS

Lanzado para Japón a fines de 2008, esta nueva entrega de la famosa saga "Versus" con la que Capcom viene currando desde ya hace más de una decena de años, había sido originalmente planeada como exclusividad para el país del sol naciente, debido principalmente a la dificultad que significaba licenciar a algunos de los personajes de Tatsunoko para Occidente, pero Capcom supo escuchar el pedido de sus fanáticos, y se esforzó para lograr negociar su distribución, y aquí lo tenemos, con algunos agregaditos extras.

Renombrado Tatsunoko vs Capcom: Ultimate All-Stars para su lanzamiento internacional, esta séptima entrega de la saga lleva a batir a las estrellas principales de algunas de las franquicias más famosas de Capcom contra las figuras más icónicas de Tatsunoko, estudio de animación japones de mucho prestigio entre fanáticos de la cultura animera, responsable de grandes clásicos como Meteoro, Robotech y Fuerza G, entre otros. El elenco de personajes que ofrece el juego es tan variado al punto que roza lo ridículo, presentando a figuras tan dispares como Roll de la serie Megaman, Frank West de Dead Rising, Chun-Li, Viewtiful Joe y el meca de Lost Planet, y esto sólo en cuanto a lo que respecta al "equipo Capcom". La lista de personajes de Tatsunoko también es de lo más variopinta, contando con invitados tales como Tekkaman, Yatterman, Karas, Casshern y Doronjo, aunque probablemente la mayoría de estas figuras sean solamente identificables por los otakus más veteranos y conocedores del tema, siendo quizás los personajes pertenecientes a la serie de Fuerza G los únicos que podrán ser reconocidos fácilmente por el público occidental promedio. Hubiéramos preferido la inclusión de figuras más identificables en costas occidentales, como ser alguno de Robotech, o el mismísimo Meteoro, pero tendremos que conformarnos con lo que hay. La jugabilidad, por otra parte, mantiene la estructura tradicional de la serie, con combates en pareja en donde podremos intercambiar entre ambos luchadores en cualquier momento de la partida, y desencadenar devastadores ataques especiales en conjunto. Pero en rasgos generales, Tatsunoko vs Capcom peca de ser mucho más simplista que sus predecesores, y de contar con un sistema de combate mucho menos profundo que otros tantos juegos del género, presentando además un esquema de controles muy básico y limitado, quizás forzado para encajar en el perfil "apto para todo público" de Wii. La serie "versus" nunca fue sinónimo de profundidad, pero en esta ocasión se hace notar desde su básica distribución de tres botones, separados en golpe liviano, mediano y fuerte, con ejecuciones de técnicas especiales aún más fáciles de lanzar y asestar que en anteriores entregas. Molesta mucho también el hecho de que, si bien la variedad de personajes es admirable, los mismos cuentan con técnicas muy poco inspiradas y de igual ejecución entre sí, mostrándose bastante superfluas y generando un descontrol visual que confunde innecesariamente al jugador. Así y todo, Tatsunoko vs Capcom es una excelente oportunidad, y una de las pocas quizás, que tienen los usuarios de la consola de Nintendo para disfrutar de un buen juego de pelea al estilo de la vieja escuela, con un buen elenco de combatientes, compuesto por un total de 26 luchadores, y una buena dosis de contenido desbloqueable, que incluye trajes,personajes, galerías de imágenes y hasta minijuegos, en los que podrán competir hasta cuatro jugadores. Y en lo que respecta a esta nueva versión, localizada para costas americanas, hasta se añadió soporte para poder jugar en línea. Eso sí, ni se les ocurra jugarlo a menos que cuenten con un pad clásico de Gamecube.

Nigromante

LOS PERSONAJES ESTÁN MUY BIEN BALANCEADOS

WHITE KNIGHT CHRONICLES

CHOREANDOLE A ESCAFLOWNE Y A FFXII

TRANSFORMARNOS EN ESTE CABALLERO GIGANTE NOS CONSUMIRÁ TODOS NUESTROS PRECIOSOS PUNTOS AC.

↑ EXCELENTE BANDA DE SONIDO. REMARCABLE DISEÑO ARTÍSTICO. AMPLIAS OPCIONES DE PERSONALIZACIÓN PARA NUESTROS HÉROES.

↓ COMBATES LENTOS Y CARENTES DE DESAFÍO. LAS TRANSFORMACIONES NO JUEGAN EL PAPEL QUE DEBERÍAN. HISTORIA GENÉRICA, QUE CONCLUIRÁ EN UNA 2DA ENTREGA.

6.0
INCUMPLIDOR

GÉNERO ROL **COMPAÑÍA** LEVEL 5 **DISTRIBUCIÓN** SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
LINK JP.PLAYSTATION.COM/SCEJ/TITLE/SHIROKISHI **MULTIPLAYER** 4 JUGADORES

[PS3]

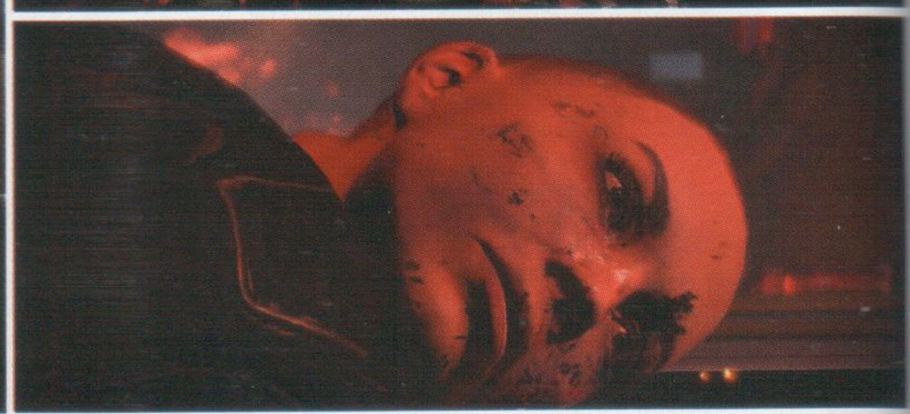
ESTE ES EL PRIMER JUEGO DE LA PRESTIGIOSA LEVEL-5 EN INCURSIONAR EN PS3

Esperado con ansias por muchos fans de los juegos de rol nipones, WKC aparece tardíamente en Occidente, ofreciendo un resultado mucho más flojo del que prometía originalmente. La triste realidad es que se trata de un juego con mucho potencial desperdiciado, cuyos aspectos prometedores parecen haber sido implementados a las apuradas, dejándonos un sabor agridulce. El ambicioso contenido prometido originalmente se ha visto reducido a mecánicas de juego estándar que podríamos encontrar en cualquier título del género. Por empezar, los interactivos y dinámicos combates exhibidos años atrás, se presentan ahora como una copia lavada del sistema de combate de Final Fantasy XII. Nuestro grupo de aventureros está compuesto por un máximo de tres integrantes, dentro del cual sólo controlaremos a un único personaje por vez, dejando al resto en manos de la inteligencia artificial. Si bien los combates se llevan a cabo en tiempo real, permitiéndo movimientos libres por el campo de batalla, tenemos que esperar que se llene una barrita de acción para ingresar cualquier comando. También para las habilidades especiales necesitamos una determinada cantidad de puntos AC, los cuales acumulamos durante el combate, y que además, sirven para transformarnos en los caballeros gigantes que dan nombre al juego. Si bien la mecánica puede sonar relativamente interesante, la práctica nos demuestra lo contrario. Los combate resultan lentos, y el no poder controlar directamente a nuestros compañeros conlleva una notable falta de eficiencia en las batallas, ya que la inteligencia artificial se manda mocos uno tras otro. Pese a permitirnos asignarle parámetros para mejorar su efectividad, está a años luz de ofrecer la versatilidad de los "Gambits" del mencionado FFXII. Por otro lado, las transformaciones, supuesto atractivo principal del juego, dejan realmente mucho que desear. Si bien lucen imponentes, en los hechos no resultan tan indispensables como deberían, más aún teniendo en cuenta el excesivo costo de AC que insume cada transformación. De hecho, no existe una sola batalla lo suficientemente desafiante como para que se justifique su utilización, convirtiendo a este atractivo elemento -que debería ser el pilar del juego- en un mero adorno. Ni siquiera el guión posee una historia demasiado atrapante. No sólo peca de clichè, sino que avanza a un ritmo extremadamente lento, sin llegar en concreto a ningún lado. La razón es que será continuado por una secuela (ya anunciada en Japón), pero ello no es justificativo para sus falencias. Es una lástima que White Knight Chronicles no haya cumplido en todos los aspectos que prometía originalmente, porque en cuanto al desarrollo y diseño de personajes, sí se ha puesto una considerable dedicación, dándole a los jugadores la posibilidad de personalizarlos prácticamente desde cero, con un remarcable grado de libertad, que pocos juegos de consola ofrecen. Hasta se ha incluído soporte multijugador para que los jugadores puedan conectarse en línea con avatares únicos, personalizables incluso a nivel estético, y participar con otros usuarios de misiones exclusivas para jugar en cooperativo. Realmente una gran decepción, que encima, se hizo desear durante demasiado tiempo. **Nigromante**

La tardía aparición de este juego de rol japonés resultó un tanto decepcionante pese a su prometedor despliegue gráfico.

MASS EFFECT 2

DE LA "MASSIFICACIÓN" A LA MAGNIFICENCIA



GÉNERO ROL / ACCION **COMPAÑÍA** BIOWARE **DISTRIBUCIÓN** ELECTRONIC ARTS
LINK MASSEFFECT.BIOWARE.COM **MULTIPLAYER** NO POSEE

[PC / 360]

"ME DORMÍ UN RATITO, Y YA ME VIENEN A MORFAR LOS BICHOS"

Así como la primera película de Star Wars (Episodio IV no la odiada Episodio I), es eternamente recordada por ser el film que dio inició a ese tan alabado mundo de ciencia ficción, su secuela, El Imperio Contraataca, debe ser querida aún más por los fans, al tratarse de un film que sacudía por completo y mejoraba todo lo que su antecesora había establecido. Muy probablemente, para el desarrollo de Mass Effect 2, también segunda parte de una trilogía, la gente de BioWare se planteó una idea similar: la de cómo explotar en demasía todo el complejo universo que el primer juego construyó. ¿El resultado? Simplemente magnífico.

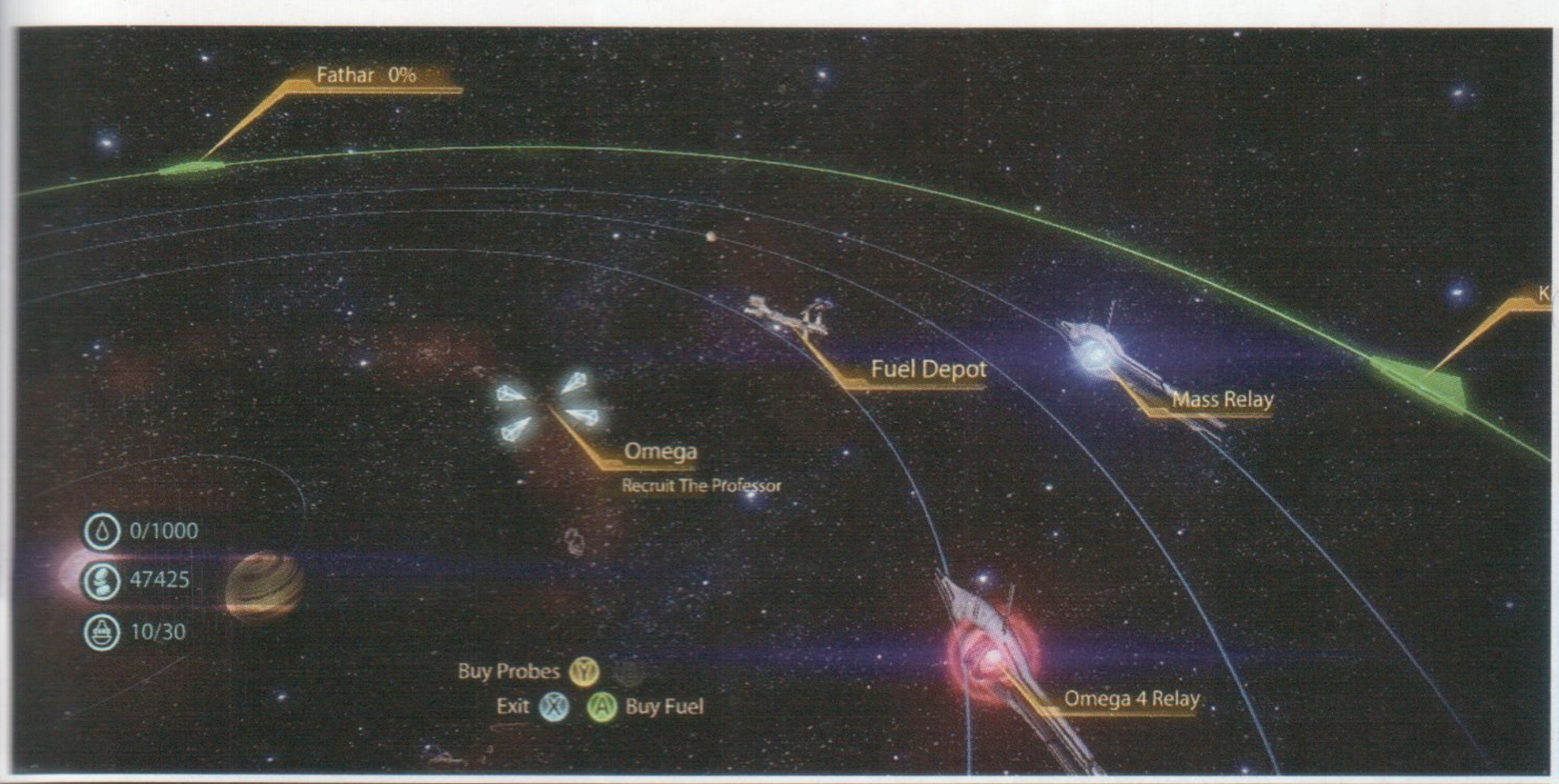
Situado casi inmediatamente después de los eventos de la primera parte, el juego ya nos sorprende desde los minutos iniciales haciéndonos presenciar la muerte del protagonista, el/la comandante Sheppard, tras la destrucción de su nave, la Normandía, a manos de una fuerza extraterrestre desconocida. Desde las sombras, la corporación pro humana Cerberus -cuya actividad viéramos en el primer juego- se hace con el cadáver de Sheppard, trayéndolo a la vida dos años después de su muerte. A cambio de su resurrección, uno de los líderes de Cerberus, el misterioso Hombre Ilusorio, le pide a Sheppard encargarse de una nueva amenaza que se cierne sobre el universo, la extraña raza extraterrestre llamada los recolectores, responsables de abducir distintas colonias humanas diseminadas por varios sistemas planetarios.

Esta secuela no cambia radicalmente todo lo que proponía el primer juego, pero sí pule y elimina varios agujeros negros en los que caía muy a menudo. El cambio más radical se implementó en el sistema de combate. Andar por los escenarios a los tiros ahora es más divertido, principalmente porque se perfeccionó el sistema de cobertura del personaje, quien ahora no se va a trabar cuando le demos la indicación de cubrirse detrás de una pared, y porque los enemigos ahora están bastante más avivados a la hora de los tiroteos. El manejo y uso del armamento también se ha dinamizado por completo con la inclusión de munición, en lugar del molesto sobrecalentamiento que tenían en la primera parte. Gracias a esto, el juego nos obliga a preocuparnos no sólo por escondernos y disparar en el momento adecuado, sino también por hacer que cada tiro cuente, ya que la munición, sobre todo para el armamento pesado como lanzamisiles o lanzagranadas, no abunda. También es destacable la mejora en la inteligencia

	MINIMO	RECOMENDADO
OPERATIVO	XP/VISTA/7	VISTA/7
MICRO	1.8 GHZ	2.6 GHZ
MEMORIA	1 GB	2 GB
VIDEO	256 MB	256 MB

REQUERIMIENTOS DE PC

"ESTA LA HACÍAMOS CON EL GORDO CHEWBACCA EN STAR WARS"



DESDE DE LA MUERTE DE CARL SAGAN EL ESPACIO HA CAMBIADO MUCHO

EL ESCENARIO DE LA ESTACIÓN ESPACIAL ABASTO ES UNO DE LOS MÁS SANGRIENTOS

↑ ARGUMENTO. MEJORADO SISTEMA DE COMBATE. REPARTO DE PERSONAJES SECUNDARIOS. APARTADO VISUAL Y SONORO.

↓ LOS NIVELES DE RECOLECCIÓN DE MATERIALES, TIEMPOS DE CARGA EN XBOX 360. CUELGUES ESPORÁDICOS.

9.0
GALÁCTICO

UNA OPCIÓN LLAMADA RED CERBERUS NOS PERMITE ACCEDER A MISIONES EXTRA Y A UN COMPAÑERO NUEVO PARA NUESTRO PELOTÓN.

Es para destacar la labor de BioWare por eliminar todas esas texturas temblorosas e insoportables tiempos de carga en ascensores del primer Mass Effect. También, afortunadamente, se eliminaron las misiones de manejo con el Mako.

artificial de los enemigos, que ahora están más avivados en el combate.

Para darles nuestra impronta personal al combate volvemos a contar con las seis mismas clases que tuviéramos en el primer Mass Effect, además de poder ponerle la cara que y el género deseemos al personaje. Las clases son tres, troncales: Soldado, Adepto e Ingeniero, y otras tres hibridas de de las anteriores: Vanguardia (Soldado/Adepto) Centinela (Ingeniero/Adepto), e Infiltrado (Ingeniero/Soldado). BioWare trabajó sesudamente pensando qué poder o habilidad darle a cada una de las clases, para complicarnos la vida a la hora de elegir una para nuestro personaje. La decisión esta puesta en cómo queramos encarar el combate, pero el juego va a ser lo suficientemente gratificante elijamos lo que elijamos, más teniendo en cuenta algunas sorpresitas que recibimos a la mitad del título. A la hora de subir de nivel, se limitó muchísimo el árbol de habilidades de cada personaje, ubicando únicamente las habilidades y los poderes que tanto Sheppard como sus compañeros han aprendiendo en combate. Es cierto, éste es un sistema muchísimo más simple de lo que los juegos de BioWare nos tiene acostumbrado, pero ayuda a no cortar el palpitante rimo del juego. Otra simplificación que recibió es el manejo del inventario, que ahora se limita a la recolección de distintos componentes que debemos buscar o comprar para crear armas o componentes de armadura. Aunque esto es mucho más simple que el abrumador manejo de inventario del juego anterior, es realmente molesto estar buscando los materiales necesarios para construir los componentes que nos permitan crear ítems, porque debemos recurrir a un minijuego de exploración planetaria bastante tedioso.

LA ESTRELLA DE LA MUERTE DICE: PRESENTE

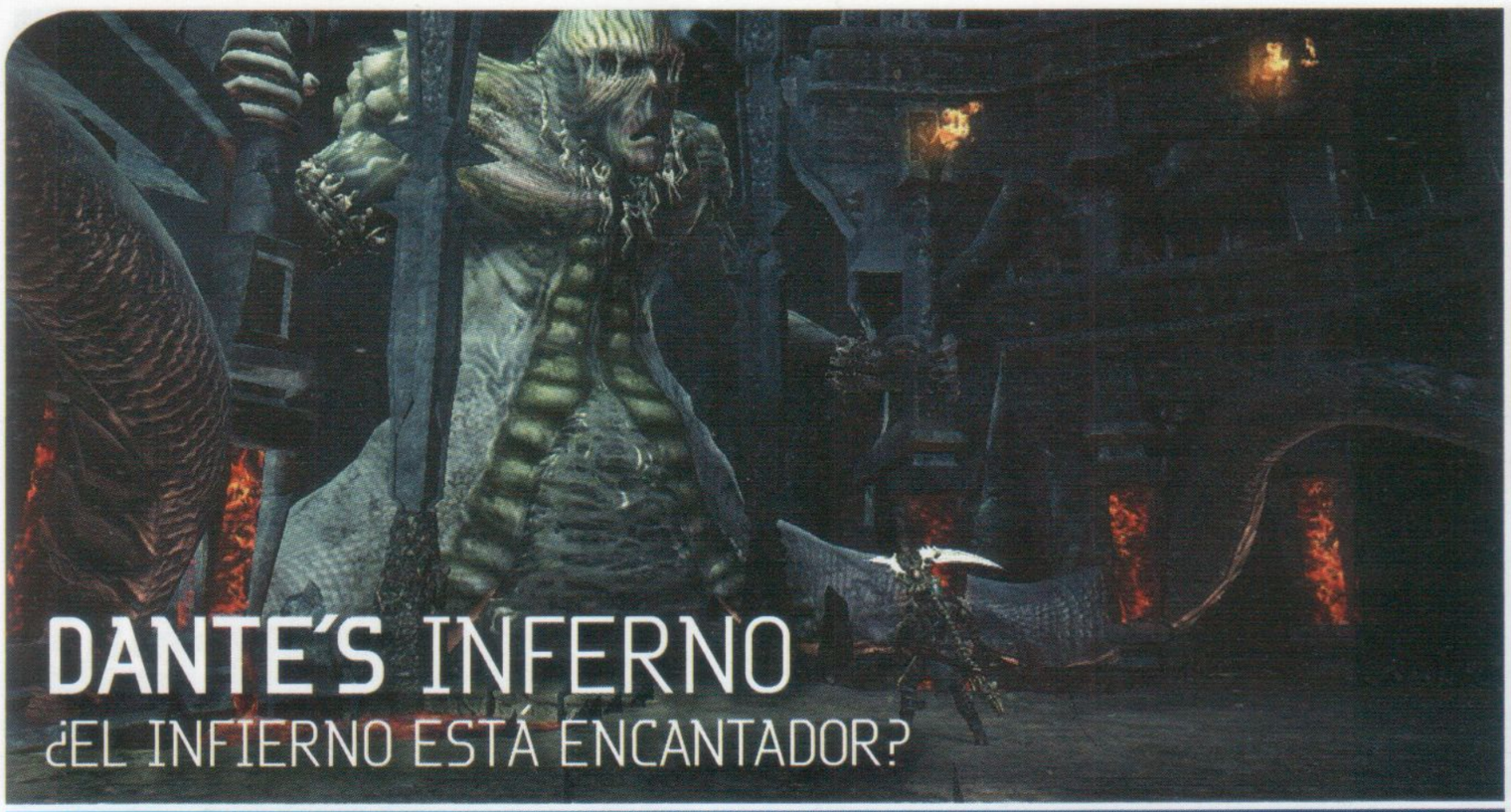
Argumentalmente, ME 2 continúa por la correcta senda de su antecesor, mediante el empleo de la ruedita de dialogo, y la posibilidad de ser un/a buen/a soldado o un completo/a jodido/a intergaláctico/a. También podemos retomar el personaje que hiciéramos en el primer juego, algo que si bien no altera demasiado su estructura argumental, resulta divertido encontrarnos con individuos con los que sociabilizamos en la aventura anterior, y ver de qué manera ha repercutido nuestra interacción con ellos.

Pero donde realmente se nota una mejora es en el reparto de personajes secundarios, todos desarrollados en base a un profundo y completo guión. Si les gusta la manera en que BioWare construye personajes acá se van a regocijar con el conventillo espacial que acompaña a Sheppard en su misión, que alcanza la friolera de 10, 2 de ellos provenientes de la primera parte. Todos, absolutamente todos, tienen una rica historia para contar, como la pechugona y mala onda operativo de Cerberus Miranda Lawson, la sacada ex convicta dolape llamada Jack o el loquito profesor de raza salariana Mordin Solus. Por otro lado, en determinados momentos del juego, podemos acceder a misiones personales en de cada uno de estos personajes, algo que nos permite desbloquear habilidades para ellos y para Sheppard. Estos escenarios funcionan a la perfección, como así también las otras misiones principales, generando un clímax cada vez más intenso, a medida que nos acercamos al final del juego. Además, BioWare se ha encargado de que cada uno de estos personajes tenga habilidades únicas en el campo de batalla, poniéndonos constantemente en la interesante tarea de elegir con quien encarar cada misión.

Visualmente, ME 2 es una síntesis de lo todo lo que el título propone. Los escenarios y los diseños de los personajes se mantienen de forma similar a lo que vimos antes, pero todo recibió un completo trabajo de mejora, como por ejemplo de manejo de luces, de sombras, y el detalle con el que diseñaron las distintas razas extraterrestres, entre muchísimas cosas más. Por otro lado ya no vamos a ver tantos escenarios reciclados, cada planeta o lugar que visitemos, desde la mugrosa estación espacial Omega, la nueva Normandía, hasta la nave prisión Purgatorio, todo tiene un manejo de detalles asombroso.

ME 2 no es solamente un gran juego, sino un ejemplo de cómo establecer una ambiciosa franquicia nueva trabajando hasta el más ínfimo de sus detalles, creando uno de los híbridos entre rol y acción más redonditos de la historia. Salud queridos canadienses, lo lograron otra vez.

Siskosilber.



DANTE'S INFERNO

¿EL INFIERNO ESTÁ ENCANTADOR?

ESTE ENEMIGO, FANÁTICO DEL TÍO ERWIN, SE LA PASA DESCARGANDOSE DE RISA.

↑ CAUTIVANTE Y PERTURBADOR A NIVEL VISUAL Y ARTÍSTICO. SE PUEDE JUGAR SI CORREMOS A UN COSTADO TODOS SUS ERRORES.

↓ HISTORIA CARENTE DE ATRACTIVO, JUGABILIDAD MAL COPIADA.

6.0
AL DIABLO

GÉNERO ACCIÓN EN TERCERA PERSONA **COMPAÑÍA** VISCERAL GAMES
DISTRIBUCIÓN EA **LINK** WWW.DANTESINFERNO.COM **MULTIPLAYER** NO POSEE

[360/PS3]

LA PELÍCULA ANIMADA DANTE´S INFERNO: AN ANIMATED EPIC FUE LANZADO PARA ACOMPAÑAR LA SALIDA DEL JUEGO.

La originalidad y las buenas ideas siempre son bienvenidas en esta industria, pero claro, antes deben estar atadas a un marco coherente que las una. Esto es lo que había logrado Visceral Games con Dead Space, un juego que amalgamaba la excelsa jugabilidad de RE 4 con un argumento lo suficientemente original, consolidando así un gran juego. En su más reciente trabajo, Dante´s Inferno, quisieron intentar lo mismo, sólo que los ingredientes de esta mezcla no resultaron muy compatibles que digamos.

El juego ya sonaba mal desde su gestación, porque transportar una obra literaria clásica como la Divina Comedia a un juego de acción parecía, cuando menos, fuera de lugar. Lo cierto es que sólo tomaron conceptos básicos del poema escrito por Dante Alighieri en el siglo XIV. Si bien el protagonista sigue siendo el autor, o sea Dante, ha sufrido una transformación en caballero cuyo objetivo es transitar los nueve círculos del infierno en busca de su amada Beatriz, secuestrada por Lucifer. Para su labor se arma de una poderosa guadaña hecha de huesos, herramienta que usa para abrirse paso en el Averno. Hay una explicación argumental para explicar esta "adaptación libre" de la obra original, pero no se sustenta para nada con todo lo que el juego propone, así que ya desde el guión empezamos mal. Pero por lo menos tenemos la acción ¿no? Bueno, no exactamente.

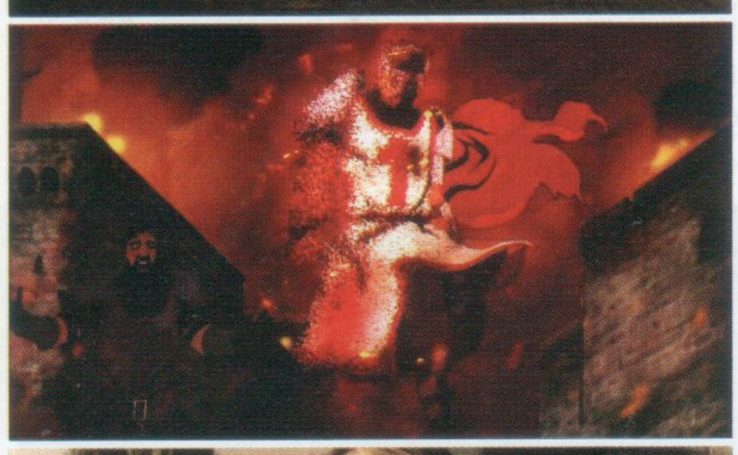
Dante carece de un ataque, movimiento o técnica que no hayamos visto antes, sobre todo en juegos de la serie God of War. Por ejemplo, los movimientos giratorios de su guadaña calcan los de las cuchillas de Kratos. También cuenta con la posibilidad de realizar ataques fuertes, débiles, contraataques, magias, esquivar para los costados y comprar nuevos combinaciones de ataques, además de la aparición excesiva de secuencias interactivas. O sea, nada que no hayamos visto antes.

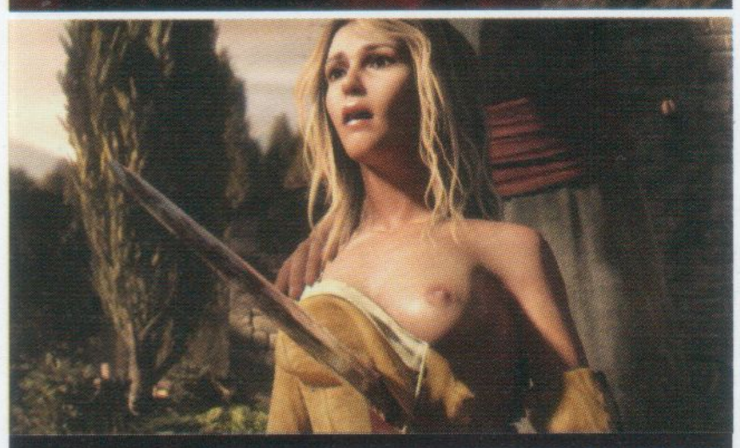
Claramente el juego busca establecer su mecánica de juego en la senda establecida por la serie GOW, pero la diferencia recae principalmente en dos cosas. La primera es que la gran mayoría de las técnicas de ataque se pueden volver incontrolables, causando muertes baratas si estamos, por ejemplo, peleando cerca de un desfiladero. La segunda se basa en que las secuencias interactivas se colocaron con una falta de criterio atroz, ya que aparecen absolutamente TODO EL TIEMPO. Esto se vuelve molesto sobre todo en los combates contra jefes, porque implican secuencias muy rápidas, y que si las hacemos mal, morimos de una.

Donde el juego sí se destaca es en su sexual y escatológico diseño artístico. ¿Alguna vez vieron un juego donde un enemigo sea una mujer que nos ataque con un tentáculo que le salga de "ahí abajo"? ¿U otro que sea un gordo desagradable que base sus técnicas de combate en arrojarnos caca y vomitó? A lo largo de nuestra recorrida por los distintos círculos infernales, como lujuria, gula o codicia, nos vamos a encontrar con este tipo de personajes, a los que Dante cercena con una violencia encarnizada, en parajes que realizan de gran manera esta impronta retorcida del juego, gracias a un sistema gráfico y un diseño de personajes de muy buena factura.

Entonces ¿Es Dante´s Inferno un juego malo? No, porque un diseño de arte soberbio lo mantiene a flote, y puede ser divertido si dejamos sus errores de lado. ¿Es una decepción? Definitivamente, ya que falla al intentar sorprendernos tanto desde el argumento, completamente tirado de los pelos, como de una jugabilidad defectuosa y carente de identidad propia. **Siskosilber**

Las escenas de acción esta matizada con puzles, de muy pobre diseño, ya que en varias de estas ocasiones vamos a ser hostigados por enemigos que nos impiden completar esta secuencia.





"ESTOY DISPUESTA A TODO CON TAL DE QUE ME SAQUE DE ESTE JUEGO"

"JAJAJA... NOSOTROS TAMBIÉN NOS DESCARGAMOS DE RISA... JAJAJA?"

SILENT LINE: ARMORED CORE PORTABLE

MECHAS HASTA EN LA SOPA

SI BIEN ES UNA BESTIA DE METAL, POR DENTRO ES UN TIERNO

↑ INTERESANTE TRAMA ARGUMENTAL. SOBRIO Y ENTRETENIDO EN SU APARTADO JUGABLE.

↓ ES EL MISMO JUEGO DEL MONTÓN QUE PROBAMOS HACE SIETE AÑOS. EL CONTROL NO HA SIDO DEL TODO BIEN ADAPTADO.

6.0
ZAFANDO

GÉNERO ACCIÓN **COMPAÑÍA** FROM SOFTWARE **DISTRIBUCIÓN** FROM SOFTWARE
LINK WWW.ARMOREDCORE.NET **MULTIPLAYER** 2 JUGADORES

[PSP]

EL JUEGO PUEDE BAJARSE A RELATIVAMENTE BAJO COSTO (14.99 DÓLARES)

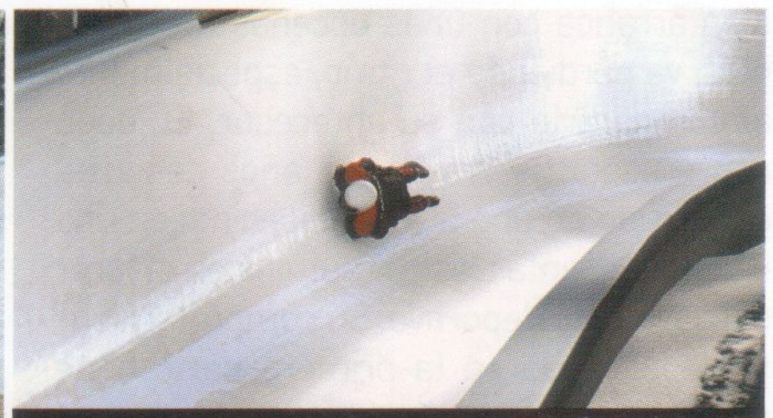
Desde hace unos meses que From Software está de parabienes: el lanzamiento del genial Demon's Souls les otorgó una aclamación popular pocas veces vista. Sin embargo, nunca están de más los dólares fáciles que pueden lograrse a través de un port para PSP de algún título medianamente interesante lanzado para PS2 hace ya siete años. ¡Y ni siquiera hablamos de un GRAN juego, sino de uno del montón! A eso nos referimos al hablar de Silent Line: Armored Core. En su momento se trató de una expansión aceptable del, también aceptable, Armored Core 3, por lo que la decisión de relanzarlo casi sin retoques para PSP no deja de sorprender. Para quienes no lo jugaron, les comentamos que se trata de un título donde el jugador debe ir realizando un sinnúmero de misiones en tercera persona mientras maneja un robot gigante. El sistema de juego adopta una modalidad compleja, en donde es necesario un poco de esfuerzo para acostumbrarse al control y a las múltiples opciones de configuración. No sucede lo mismo con la estructura de los niveles, en donde la mecánica se reduce a la destrucción de ciertos enemigos, para eventualmente tener que derrotar a un contrincante más poderoso que el resto. Por suerte el argumento no decepciona, siendo uno de los puntos más fuertes del producto.

Entre las fallas de Silent Line: Armored Core Portable, podemos mencionar los problemas que sufre el control debido a la falta de botones con respecto al pad de Playstation 2. También el aspecto audiovisual queda un tanto relegado, diferenciándose poco y nada de su predecesor.

666

VANCOUVER 2010

THE OFFICIAL VIDEO GAME OF THE OLYMPIC WINTER GAMES



¡CUIDADO CON LA COLUMNA DE LA PRÓXIMA CURVA!

↑ EL MODO DESAFÍO. LA JUGABILIDAD HA SIDO, DENTRO DE TODO, BIEN RESUELTA.

↓ AUSENCIA CASI ABSOLUTA DE OPCIONES Y MODALIDADES. MEZQUINO EN CUANTO A PISTAS Y ESCENARIOS. ESCASA VIDA ÚTIL.

5.0
DERRETIDO

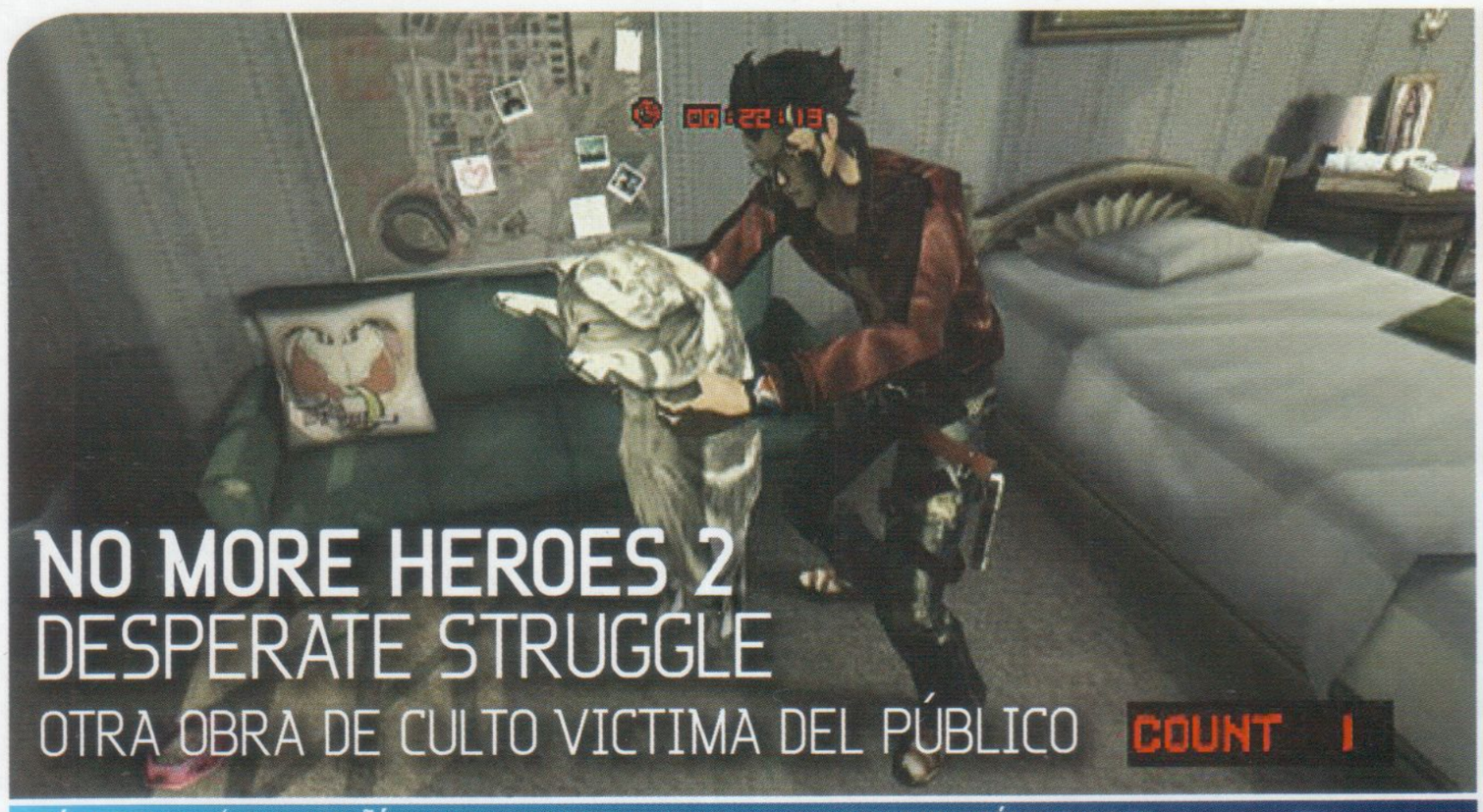
GÉNERO DEPORTIVO **COMPAÑÍA** EUROCOM **DISTRIBUCIÓN** SEGA
LINK WWW.OLYMPICVIDEOGAMES.COM **MULTIPLAYER** 4 JUGADORES ONLINE

[PS3/360/PC]

AL MENOS EL JUEGO PUEDE CONSEGUIRSE POR MENOS DE U$S50 DÓLARES EN CUALQUIER LOCAL AMERICANO.

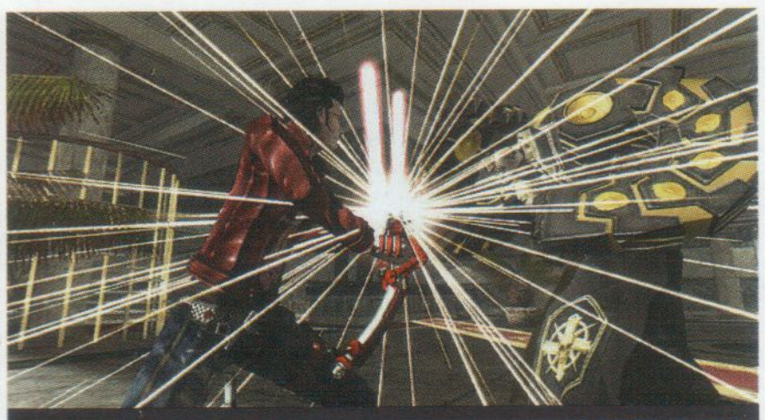
Los juegos basados en las Olimpiadas están condenados, bien condenados. Por lo general se trata de productos aceptables en su apartado audiovisual, que generan un poco de expectativa por sus múltiples eventos, pero que en definitiva terminan reduciéndose a ofrecer un conjunto de mini juegos donde el machacado de botones prevalece ante todo aspecto innovador de la jugabilidad. No es el caso de Vancouver 2010, en donde los desarrolladores han decidido evitar –dentro de lo humanamente posible- dicha técnica, dando como resultado un control intuitivo para la mayoría de las pruebas. Se estarán preguntando, entonces, por qué resulta tan bajo el puntaje si el principal defecto del género ha sido resuelto. La respuesta es sencilla. Vancouver 2010 no ofrece absolutamente nada que pueda enganchar al jugador por más de cinco minutos. Esto se debe a que la cantidad de pruebas y eventos es por demás limitada, además de que el modo de juego principal carece de vida. Hasta el apartado audiovisual deja la sensación de estar a medio cocinar, careciendo de comentarios o detalles de calidad. También las opciones de personalización resultaron ser inexistentes, por lo que difícilmente podamos rescatar algo positivo de este producto. A menos que sean ultra fanáticos de los deportes de invierno, claro está. **666**

La única modalidad interesante del juego es una que integra distintos desafíos a realizarse de acuerdo a las disciplinas disponibles. Aún así, la vida útil es tan escasa como el interés por las Olimpiadas de invierno en Argentina.



NO MORE HEROES 2
DESPERATE STRUGGLE
OTRA OBRA DE CULTO VICTIMA DEL PÚBLICO

GÉNERO ACCIÓN **COMPAÑÍA** GRASSHOPPER MANUFACTURE **DISTRIBUCIÓN** UBISOFT
LINK NOMOREHEROESGAME.US.UBI.COM **MULTIPLAYER** NO POSEE [WII]



UNO DE LOS PODERES DE TRAVIS ES CONVERTIRSE EN TIGRE. LÁSTIMA QUE NO TENEMOS FOTOS DE ESO.

↑ DIÁLOGOS BRILLANTES, LA VUELTA DE MUCHOS PERSONAJES MEMORABLES, SANGRE Y HUMOR.

↓ JEFES SIN PERSONALIDAD, GRÁFICOS MEJORADOS PERO MAL PROGRAMADOS. SOLO PARA ENTENDIDOS.

7.5
HEROICO

AHORA PODEMOS UTILIZAR UN CONTROL CLÁSICO EN REEMPLAZO DEL COMBO WIIMOTE + NUNCHUK.

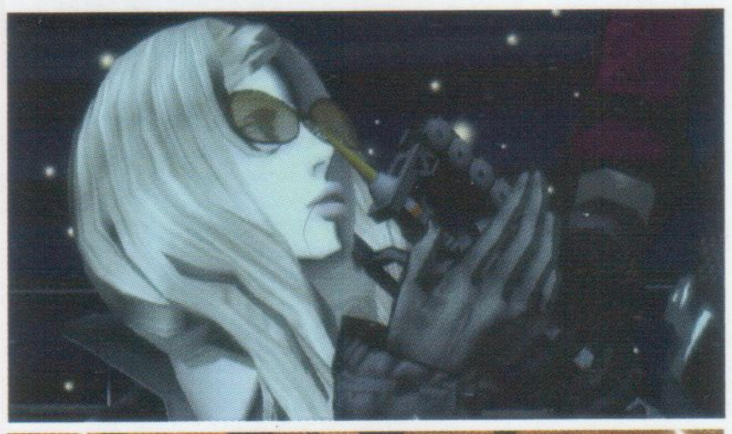
Al parecer, Suda Goichi (mejor conocido como Suda 51) es una persona muy apreciada en el ambiente, ya que a pesar de ser la cabeza de un estudio independiente que nunca logró un juego que fuera un suceso masivo, le otorgan la oportunidad de seguir intentándolo, esta vez con la segunda parte de un gran título (no en ventas) como fue No More Heroes. Pero a pesar de lo independiente, Grasshopper tuvo que ceder a las demandas populares "mejorando" la formula establecida en el primer juego. El resultado: un polo opuesto diseñado para atraer al público "general", pero con toda la locura de Suda Goichi. La historia, que si bien arranca con unas escenas memorables, va perdiendo el ritmo, especialmente al compararlo con su antecesor. El juego nos presenta a Travis tres años después, convertido en una leyenda asesina, en una ciudad de Santa Destroy sumida en el furor del asesinato deportivo. Su comportamiento descarriado en la primera parte tiene sus consecuencias: los familiares y amigos de sus víctimas lo buscan para asesinarlo, tocando su punto débil cuando asesinan a su amigo Bishop, momento en que Travis finalmente acepta participar en un nuevo desafío, esta vez arrancando en el puesto 51. Por supuesto, no nos enfrentamos contra cincuenta jefes, sino solo quince, y acá vemos la primera diferencia sustancial: son despachados sin mucha ceremonia, y se presentan casi sin un trasfondo, imperdonable teniendo en cuenta que era uno de los elementos más destacables de No More Heroes. La oscura historia también pesa sobre los hombros de Travis, quien tampoco cuenta con un desarrollo tan satisfactorio al estar centrado en su locura por la venganza. Grasshopper intentó condimentarlo un poco con la inclusión de un par de personajes que podemos controlar aparte de Travis, pero estos tampoco cuentan con un desarrollo importante.

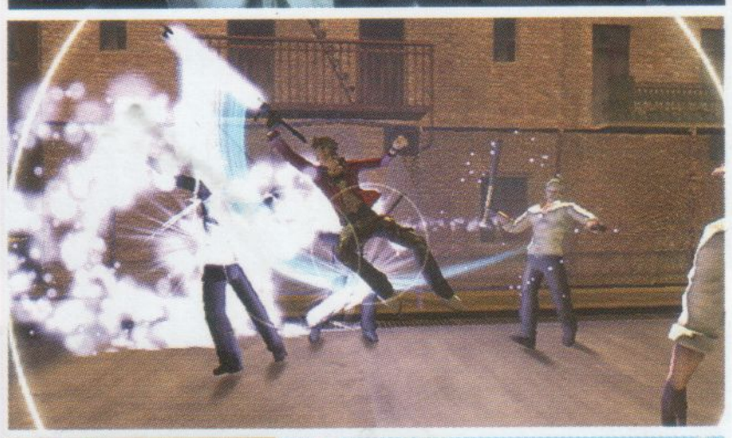
Donde sigue brillando es en los pequeños detalles. Es que No More Heroes 2 es un juego para jugadores, una autorreferencia y una parodia constante al medio, solo que a diferencia del primero intenta llegar a más gente mediante una historia más sencilla. Es como una película de Tarantino, que, envuelta en una historia burda si se analiza a grandes rasgos, esconde diálogos inteligentes y guiños constantes a los amantes del cine, como, por ejemplo, los minijuegos para juntar dinero (por suerte ahora no es necesario pagar para acceder a los niveles, por lo que se puede terminar pasándolos por alto), son homenajes a las consolas de 8 bits.

> Un cambio importante, pero que no fue para bien, es haber mejorado los gráficos: si bien se ven muy lindos, están tan mal programados, que en ciertos momentos anda todo tan lento que parece una sucesión de diapositivas..

Los cambios más profundos en el resto se resumen a haber eliminado la ciudad, dándonos la posibilidad de acceder a cada nivel directamente desde un mapa, algo que muchos van a saber agradecer, ya que la ciudad no cumplía ninguna función específica más que pavonearnos con la moto. El control fue mejorado, y es bienvenida la opción de utilizar dos sables (aunque llega un poco tarde en el desarrollo del juego). El departamento de Travis pasó a ser más interactivo, con genialidades como la gata que tiene de mascota, que ha engordado y tenemos que lograr que baje de peso.

Al final de cuentas, No More Heroes 2 se siente más como una sucesión de minijuegos y niveles inconexos con diálogos inteligentes y toneladas de sangre. Nuevamente, a pesar del esfuerzo de Goichi, el juego será visto como un mediocre más por la mayoría del público, relegado solo para entendidos del medio, y no logrando satisfacer completamente ninguno de los dos mercados. **Rockman**

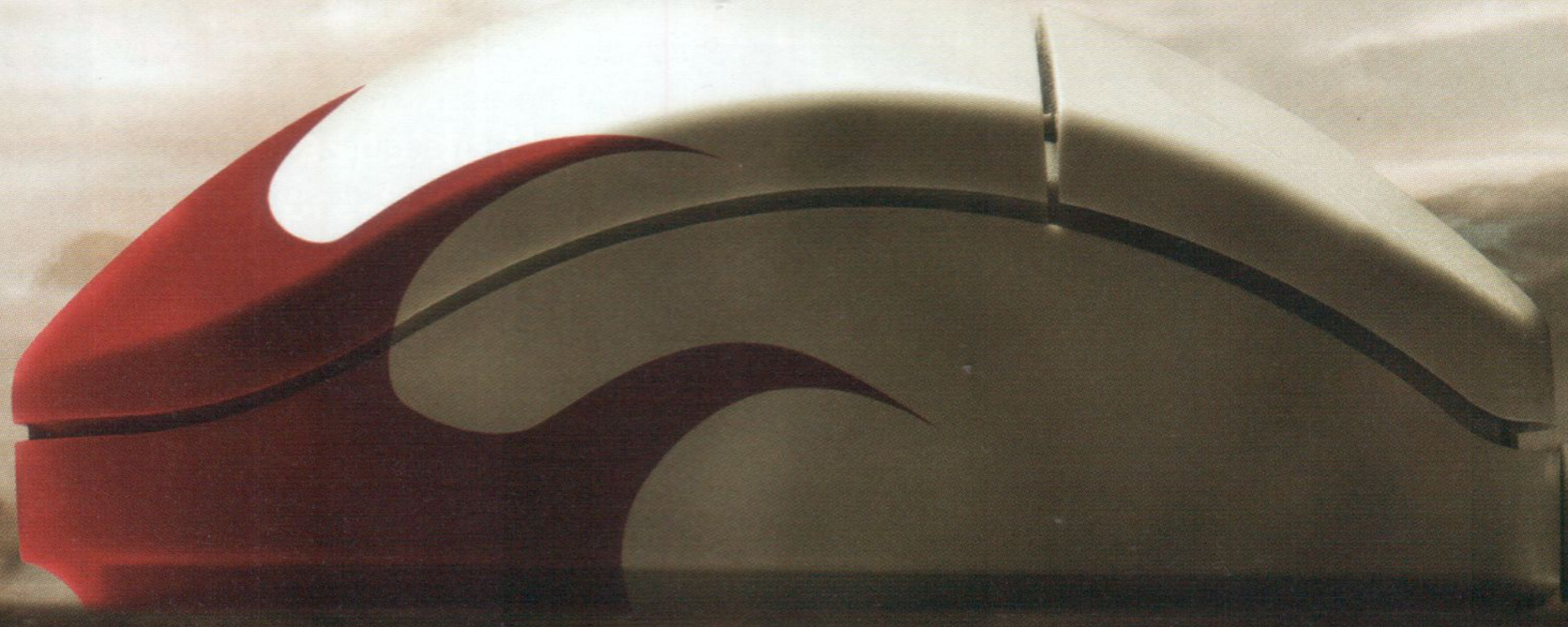




LOS HOMENAJES NO PARAN DE DESFILAR.

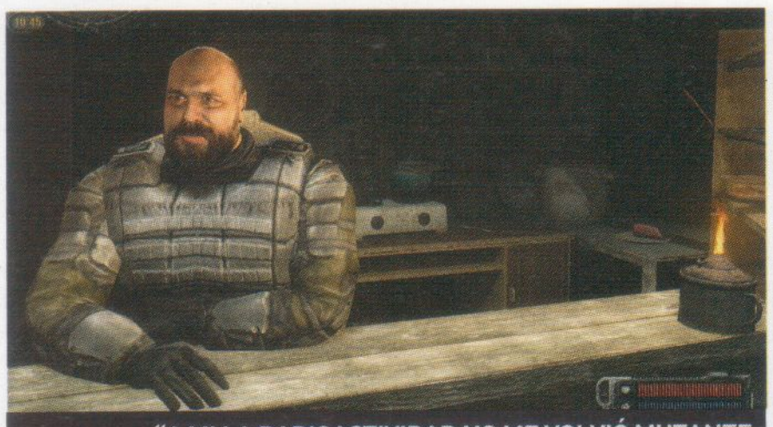
DEMASIADA VELOCIDAD

BANDA ANCHA

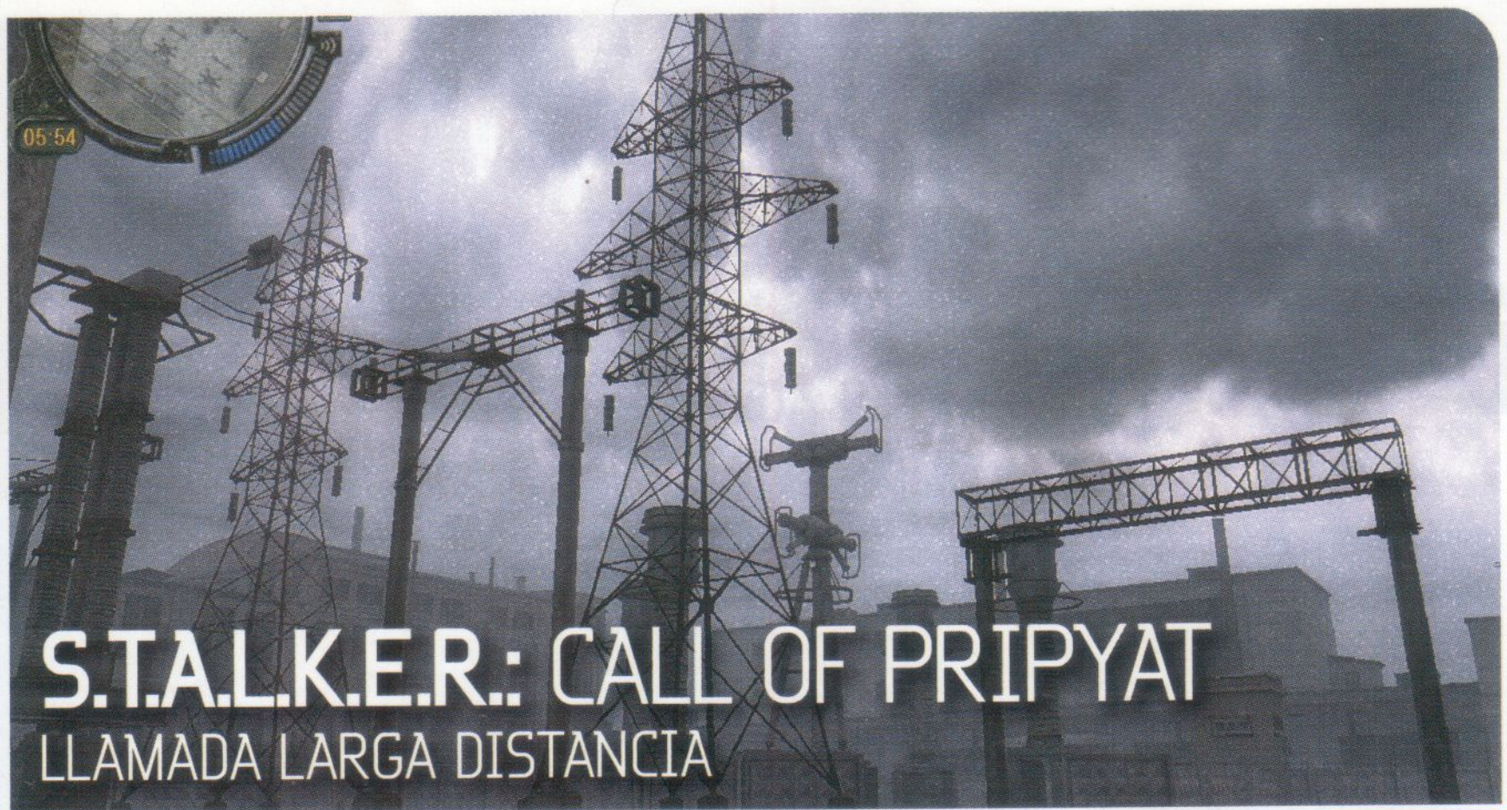


4110-2500 | sion.com

SION



"A MI LA RADIOACTIVIDAD NO ME VOLVIÓ MUTANTE. SÓLO ME QUEDÉ CALVO Y UN POCO HONCHO"



S.T.A.L.K.E.R.: CALL OF PRIPYAT
LLAMADA LARGA DISTANCIA

8.0
BUENISIMO

↑ AMBIENTACIÓN SOBERBIA. MEZCLA DE RPG Y FPS TOTALMENTE ADICTIVA. TENSIÓN CONSTANTE.

↓ EL MOTOR GRÁFICO YA EMPIEZA A LUCIR AVENJENTADO. MULTIPLAYER BÁSICO.

EL JUEGO INCLUYE SOPORTE PARA DIRECTX11, DEMOSTRANDO ESTAR A LA AVANZADA EN CUANTO A TECNOLOGÍA.

GÉNERO ACCIÓN **COMPAÑÍA** GSC GAMEWORLD **DISTRIBUCIÓN** VIVA MEDIA
LINK COP.STALKER-GAME.COM **MULTIPLAYER** NO POSEE
[PC]

Nuevamente volvemos a La Zona, para darle una probadita más a este mundo de mercenarios y mutantes radioactivos que nos supo volar la cabeza. Con Call of Pripyat, GSC demuestra por qué son pioneros en los juegos de acción en primera persona con tintes de rol.

La historia nos pondrá en las botas del agente de seguridad Alexander Degtyarev, quién debe investigar los sucesos detrás de un misterioso accidente de helicóptero en La Zona, la región afectada por la radiación tras el incidente de la planta nuclear de Chernobyl. El nombre del juego hace alusión precisamente a Pripyat, la ciudad cercana a la planta donde transcurrirá gran parte de la acción, y aquí nos relacionaremos con gran parte de los personajes de esta nueva historia, que denota una intención por parte de GSC de ponerle más atención al guión. No es una maravilla del cine contemporáneo, pero es un buen avance en este aspecto.

En lo que sí se mejoró, y mucho, es en la ya de por sí excelente ambientación, que nos tendrá merodeando por extraños lugares que parecen salidos de un cuento de fantasía. Es increíble cómo el juego logra, aún a pesar de lo avejentado que se muestra su motor gráfico, trasladar una sensación de tensión constante, que nos mantiene expectantes de saber que se esconderá tras el próximo ladrillo o árbol que atravesemos.

La jugabilidad nos tendrá una vez más realizando misiones, comprando armas y mejoras, y sobreviviendo en este demandante mundo, que nos recuerda lo complicada que resulta la serie, aún para el jugador habitual de un título del género. Resulta más que bienvenido en la mezcla de misiones que encontraremos en esta entrega, siendo las de la campaña principal más lineares y dictadas, y las secundarias dedicadas al jugador libre, que no teme tomarse su tiempo para resolver la situación. Claro que el sistema de mejoras de armas y equipamiento hace su retorno triunfal, y conocer a los personajes no jugables, para saber cuales son sus necesidades y solventarlas para así poder mejorar nuestro equipo continúa siendo acaso el aspecto más adictivo del juego.

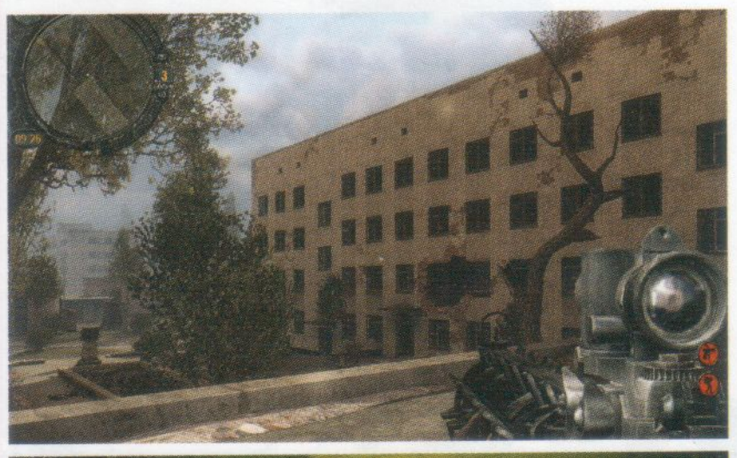
Un aspecto a mejorar en futuras entregas, es el multijugador, que todavía luce como una simple obligación, y no traslada la esencia del modo de un jugador al terreno en línea.

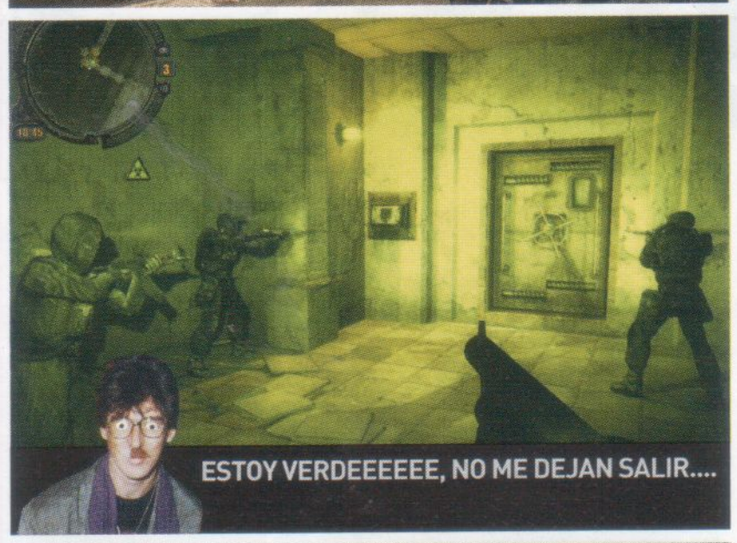
Sin lugar a dudas que el principal motivador para jugar esta nueva entrega, es que el título en sí luce como extremadamente pulido y con pocas fallas de programación para nombrar, cosa que resultaba un tanto irritante en las anteriores entregas, más allá de que constantemente estábamos recibiendo parches para solucionar los inconvenientes. Call of Pripyat no es el mejor juego de la saga, ese galardón seguirá quedando para el original, que supo despertarnos del letargo con su jugabilidad innovadora. Sin embargo, ésta resulta una excelente entrega-expansión, y denota que GSC es una empresa con mucho futuro, y que con un poco de mejoras en el aspecto técnico (o una nueva generación) no tendremos problemas en seguir disfrutando de entregas incluso mejores que las que nos toca vivir hoy.

Fareh

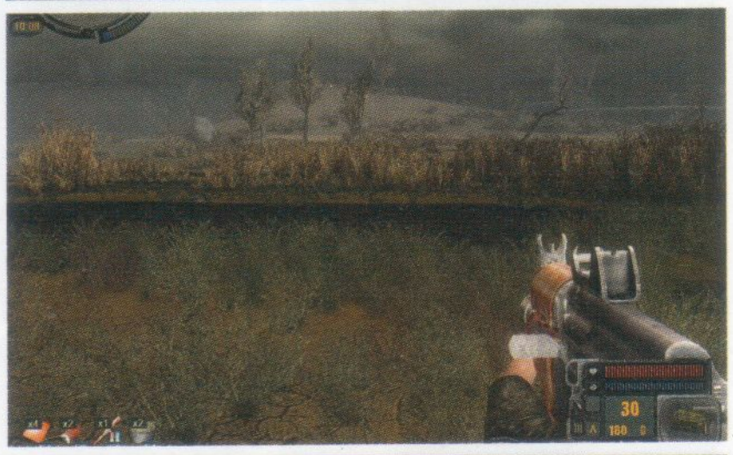
	MINIMO	RECOMENDADO
OPERATIVO	VISTA/7	VISTA/7
MICRO	PENTIUM IV 2 GHZ	INTEL CORE 2 DUO E7400
MEMORIA	512 MB	2 GB
VIDEO	GEFORCE 5900	GEFORCE 9800GTX

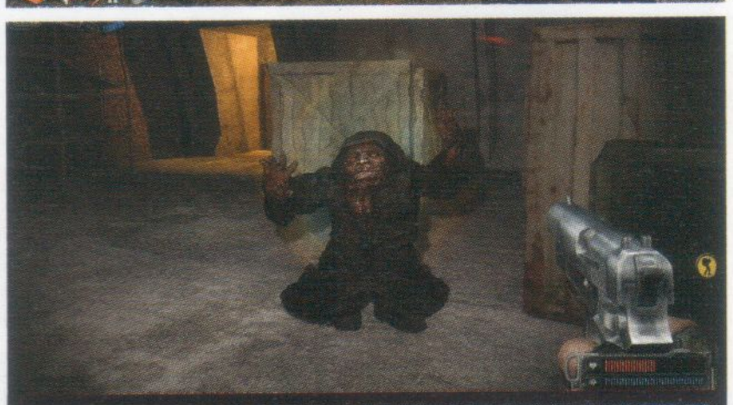
REQUERIMIENTOS DE PC





ESTOY VERDEEEEEE, NO ME DEJAN SALIR....





¡NO DISPAREN! ¡NO SOY UNA DE ESAS RAZAS QUE USTEDES TANTO DISCRIMINAN! SÓLO SOY UN APESTOSO MUTANTE

LUNAR: SILVER STAR HARMONY

UNA REEDICIÓN DE LUJO, DE OTRA REEDICIÓN DE LUJO

8.5
NOSTÁLGICO

↑ IMPECABLE REMASTERIZACIÓN. MOTOR GRÁFICO REDISEÑADO DESDE CERO. EL AÑADIDO DE UN NUEVO EPISODIO. HISTORIA, PERSONAJES Y CINEMÁTICAS.

↓ ALGUNOS ACTORES DE VOZ MEMORABLES HAN SIDO REEMPLAZADOS. DEMASIADO TRADICIONAL QUIZÁS, PARA LOS TIEMPOS QUE CORREN.

LA EDICIÓN DE COLECCIONISTA INCLUYE UN CD CON LA BANDA DE SONIDO, Y UN SET DE CARTAS CON PERSONAJES DEL JUEGO.

GÉNERO ROL **COMPAÑÍA** GAME ARTS **DISTRIBUCIÓN** XSEED GAMES
LINK WWW.LUNARSILVERSTARHARMONY.COM **MULTIPLAYER** NO DISPONIBLE
[PSP]

Si hay un juego de rol que se ha visto reeditado incontables veces, y para muchas plataformas distintas, es Lunar: The Silver Star Story. Un excelente juego de rol de corte tradicional, originario de Sega CD, que aún se mantiene vivo en los corazones de muchos fanáticos del género, por presentar una mágica y encantadora aventura, repleta de personajes memorables, un diseño artístico envidiable, en donde abundaban las cinemáticas y los diálogos hablados, y esa esencia pura que tanto cuesta encontrar en los títulos de hoy en día. Tras haber gozado de una por demás excelente remake para PSone, Sega Saturn y posteriormente, para GameBoy Advance, Lunar vuelve a ser reeditado para la portátil de Sony, bajo un motor completamente renovado, con una mejora gráfica notable, pero que conserva en todo su esplendor la esencia que lo hizo tan inolvidable. Esta remake, que según los mismos desarrolladores fue basada sobre la versión de Sega Saturn, muy bien recibida en Japón, presenta un lavado de cara magnífico, con gráficos rediseñados desde cero para todo lo que respecta escenarios y personajes, pero conservando el estilo de los diseños originales de Toshiyuki Kubooka, al igual que las secuencias animadas. Algunas de las voces, como la de Ghaleon, lamentablemente han sido reemplazadas por nuevos actores de voz que no tienen la misma "chapa" que los originales, pero cumplen su rol adecuadamente. Pero para compensar a los fanáticos, se ha añadido un episodio adicional que hará de prologo a la historia, en donde podremos jugar durante un corto tiempo nada menos que con el legendario grupo de héroes encabezado por Dragonmaster Dyne, que salvaron al mundo en el pasado. Imperdible. **Nigromante**

ELECTRONIC ENTERTAINMENT
IMPORTER & BROKERS
DESDE 1996 IMPORTANDO, COMERCIALIZANDO Y GARANTIZANDO
* Respaldo Nacional
* Productos pre-testeados en Origen con despacho de Aduana y Certificado de Seguridad Eléctrica
* Líderes en Entretenimiento Electrónico
54 11 4862-8649 / 4865-9515 ventas@electronic-e.com.ar WWW.ELECTRONIC-E.COM.AR

BIOSHOCK 2

COMO LOS NIÑOS DEL MAIZ, PERO BAJO EL AGUA.

GÉNERO ACCIÓN **COMPAÑÍA** 2K MARIN **DISTRIBUCIÓN** 2K GAMES
LINK WWW.BIOSHOCKGAME.COM **MULTIPLAYER** 10 ONLINE

[360/PS3/PC]

El juego tiene varios problemas en el apartado técnico: se cuelga, incluso en el multijugador, se traban los plásmidos y las armas, y otros errores al azar. Esto sucede en todas las versiones, siendo la de PC la más sensible (ya que además no funciona bien el soporte para pantalla ancha ni tampoco soporta pad), la cual ya ha sido remendada mediante un parche, pero todavía conserva algunos problemas.

Volver a Rapture causa esa sensación de familiaridad esperada, siendo la segunda parte de un clásico que supo ganarse el corazón del público. Esto tiene connotaciones tanto negativas como positivas. Por un lado garantiza que nos encontramos frente a un juego con un mínimo de calidad considerable, y que posiblemente no nos decepcione, o, incluso, aunque más raro, supere a su antecesor. La inseguridad viene de la mano de esa sensación de déja vu imposible de evitar, donde prácticamente todo lo que experimentamos ya fue ejercitado en la primera parte.

Bioshock 2 hace un excelente trabajo reforzando la experiencia de juego. La inclusión de la posibilidad de portar los plásmidos en una mano y las armas en la otra le da una dinámica loable (aunque nada novedosa, siendo que tantos juegos descubrieron esta opción antes). Por ende, se encuentra mucho más centrado en la acción, y el juego avanza a un paso muy diferente a la primera parte. Los encuentros con los enemigos (que por cierto, siguen siendo los poco variados splicers y Big Daddys, con la inclusión de las Big Sisters y un par de nuevos tipos de splicer) nos obligan a pensar estratégicamente, sacándole el máximo provecho al armamento, las trampas y los plásmidos, algo que se sentía desarticulado en su antecesor, donde generalmente el jugador optaba por apegarse a una línea de ataque porque el juego no alentaba a complementarlos. Bioshock 2 es cohesivo en este aspecto, la interactividad entre los plásmidos es muy divertida. En otro aspecto donde encontramos esto es en la narrativa –no en la historia, no se confundan-, también más dinámica que su antecesor, aunque peca de tratar de mantener el suspenso durante el 80% del juego, gracias a la falta de un giro inesperado como el que sucedía en Bioshock, para tirarnos el desenlace un poco a las apuradas en las últimas dos horas de juego. Ciertamente, la historia no está a la altura. Lo que se puede contar sin arruinarla es que ahora somos un Big Daddy, quien está en la búsqueda de su Little Sister, necesaria para su supervivencia. La historia nos ubica diez años después de los sucesos del primer juego, en una Rapture donde inexplicablemente los splicers siguen abundando y ahora responden al comando de Sofía Lamb, quien tomó las riendas de la ciudad sumergida, ya en ruinas, y, contrastando notoriamente con la filosofía objetivista de Andrew Ryan, formó una comunidad colectivista, tan extremista como la de su antecesor. Uno pensaría que ser un Big Daddy nos llevaría a una experiencia de juego muy diferente, pero, a decir verdad, salvo cuando estamos bajo el agua o cuando hacemos ruido al saltar, se siente

EN UN MOMENTO NOS ENCONTRAMOS CON EL CREADOR DE LA "MANO PESADA"

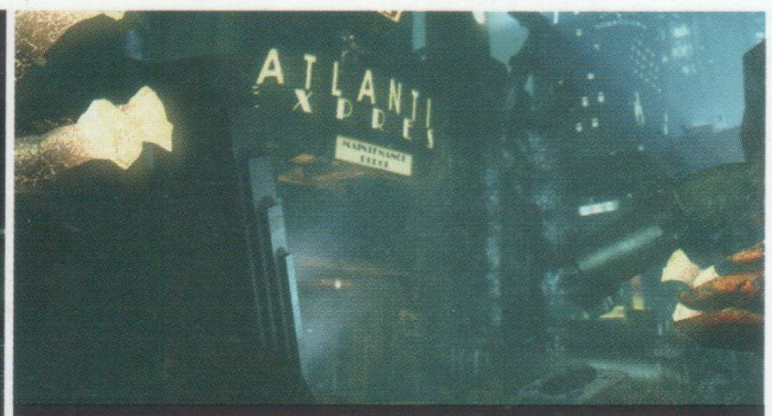
BIG SISTERS: LA EVOLUCIÓN DE GRAN HERMANO.

REQUERIMIENTOS DE PC

	MINIMO	RECOMENDADO
OPERATIVO	XP/VISTA/7	VISTA/7
MICRO	2.4 GHZ	DOBLE NÚCLEO 2.6 GHZ
MEMORIA	2 GB	3 GB
VIDEO	ATI X1900 / GF7800 GT	ATI HD4830 / GF8800 GT

A PESAR DE LO IMPONENTE, EL TALADRO COMIENZA COMO EL ARMA MÁS DÉBIL.

EL MINIJUEGOS PARA HACKEAR ES MÁS SENCILLO Y DINÁMICO.



LOS ESCENARIOS BAJO EL AGUA SON MUY BONITOS PERO NO SUMAN NADA AL JUEGO, SON SOLO CONEXIONES ENTRE NIVELES

↑ AMBIENTACIÓN INSUPERABLE. ACCIÓN MEJORADA Y MÁS FLUIDA.

↓ DESENLACE APURADO E HISTORIA PASATISTA. NO ASUSTA. CUELGUES USUALES QUE NOS PUEDEN HACER PERDER LA PARTIDA SALVADA.

8.5
PROFUNDO

UNO DE LOS MOMENTOS MÁS EMOTIVOS

LA EDICIÓN ESPECIAL TRAE UN... ¡VINILO! LP CON LA BANDA DE SONIDO DEL PRIMER BIOSHOCK.

exactamente igual que cualquier moncho en primera persona. También es un poco decepcionante, por lo menos al comienzo del juego, que siendo un monstruo de semejante talla, cualquier splicer pueda eliminarnos con un par de disparos. Concedemos que de otra manera sería sumamente fácil –y el juego ya en sí no es nada difícil, incluso con la posibilidad de deshabilitar las infames Vita-Chambers, que siguen allí porque juegan un rol fundamental en la historia-, pero quizás tendrían que haberlo balanceado como para no alienar al jugador y romper la ilusión de ser sobrehumano. Ser Big Daddy nos lleva a los mejores momentos del juego: adoptar Little Sisters y protegerlas mientras recolectan ADAM, lo que nos obliga concientemente a crear una estrategia, ya que en esos momentos somos asediados por hordas de enemigos. Aunque la evolución natural de la dificultad no está tan cuidada, siendo por momentos difícil o muy fácil, y castigando a aquellos que gustan de investigar, ya que si nos equivocamos y avanzamos de nivel, ya no podemos volver atrás. Suponemos que la mejor manera de disfrutarlo es encararlo como un rol más que como un juego de acción pura, acentuado por la cantidad de opciones a la hora de equipar plásmidos y tónicos, personalizando notablemente nuestra experiencia de juego, algo que se trasladó a la perfección de la primera parte y que fue revitalizado con el agregado de la cámara, un ítem que nos permite filmar a los enemigos e "investigarlos" para acceder a nuevos poderes y tónicos. Al final, la porción para un solo jugador se siente como una expansión del original, una historia paralela que no aporta mucho a la visión general de Rapture ni cuenta con el suspenso de otrora, dejando muchas cosas que nos hubiera gustado que nos expliquen, y algunos misterios que directamente son agujeros argumentales del tamaño que le gusta a Michael Bay: ¿Por qué hay tantos splicers diez años después de la caída de la ciudad, más incluso que antes? ¿Que propósito cumplen las Big Sisters? ¿De donde salen?

Lo increíble es que si queremos saber un poco más de la historia de Rapture, nos tenemos que dirigir al multijugador, que fue desarrollado por otro estudio (el mismo del flojo Dark Void). El multijugador cuenta con seis modos estándar para todo los juegos de acción en primera persona, entre los que se encuentran el deathmatch, por equipos, capturar la bandera, y conquista, todo disfrazado bajo una fabulosa estética (las banderas son las Little Sister, por ejemplo), y de manera interesante, la posibilidad de subir de nivel para acceder a nuevos poderes, al probado estilo de Carlos Duty 4, y, además, la posibilidad de convertirnos momentáneamente en Big Daddy con el traje que aparece al azar en el mapa -o le toca a un jugador al azar en uno de los modos-. Volviendo a lo de la historia, el multijugador se ubica durante la guerra civil antes del primer juego, y nuestro papel es el de uno de los splicers que está probando las nuevas tecnologías en plásmidos. Los escenarios son reconstruidos a esas épocas de gloria. El lobby para acceder nos entrega notas y diarios que cuentan sucesos de ese momento, comunicados del líder, y cómo nuestro personaje desciende a la locura a medida que utiliza más y más los plásmidos. El contraste entre el modo de un solo jugador y el multijugador es grande, y se nota que fue desarrollado por dos mentes separadas, lo que también separará a los jugadores a la hora de elegir cual de los dos favorecen.

En suma, Bioshock 2 es un excelente juego, pero vivirá eclipsado en la memoria popular por su excelsa precuela. Los dejamos con un diálogo entre videojugadores dentro de diez años: "Bioshock, ese era un juegazo" "¡Siii, alto fichín!" "¿Había una segunda parte, no?" "Me parece que no, espera que me fijo en la Wikipedia". Al decir esto, se pone unos anteojos marca y exclama en voz alta "Computadora, busca Bioshock en Wikipedia", mientras los dos salen volando en sus jetpacks a comprar un mugreccino en Starwarks.

Rockman

VANDAL HEARTS: FLAMES OF JUDGEMENT

ALGUNAS VECES ES MEJOR DEJAR A LOS MUERTOS EN PAZ

↑ EL SISTEMA PARA SUBIR DE NIVEL. LA PROBADA Y DIVERTIDA JUGABILIDAD.

↓ APARTADO GRÁFICO MEDIOCRE. LINEAL. NO TERMINA DE ENGANCHAR.

5.0
MEDIOCRE

GÉNERO TÁCTICO **COMPAÑÍA** KONAMI **DISTRIBUCIÓN** KONAMI
LINK WWW.KONAMI.COM/VANDALHEARTS **MULTIPLAYER** NO POSEE

[PS3 / 360]

EL JUEGO ORIGINAL FUE LANZADO EN PSONE EN EL AÑO 1996.

Haciendo un poco de memoria, nos acordamos de que Vandal Hearts fue un táctico de Konami para PSOne en la época dorada de los juegos de rol japoneses, que aunque contó con un éxito moderado, no fue lo suficientemente recordado como para que hoy estemos hablando de un renacimiento de la franquicia. Sin embargo, Konami se animó (con verso y todo) a entregarnos un nuevo capítulo en la saga, en el que tendremos que controlar a soldados con diferentes habilidades que batallan en un campo que se asemeja a un tablero de ajedrez. El terreno ofrece ya de por sí un aspecto táctico, ya que la altura y el tipo de terreno modifican las habilidades de cada unidad.

Cada batalla ganada, hará subir de experiencia a nuestros personajes, que irán a su vez subiendo niveles y mejorando habilidades al estilo de los juegos de rol tradicionales. Lo más destacable de este sistema de juego, es que Vandal Hearts nos ofrece la posibilidad de alternar las armas de cada luchador que contará por lo general con dos opciones diferenciadas para el combate a distancia, y cuerpo a cuerpo. En el medio de un combate entonces, podremos optar porque cualquier unidad equipe el arma que más le resultará útil en el combate. Hay que tener en cuenta que cada acción diferente que realicemos mejora nuestro personaje en ese aspecto, por lo que tenemos que hacerlo trabajar intensivamente en determinado grupo de acciones para que llegue a ser una poderosa unidad en algún aspecto específico, y no una más o menos buena en todo. Por supuesto que lo más interesante terminan siendo las batallas en sí, que nos obligan a pensar la estrategia a llevar para poder ganarlas, e incluyen siempre algún elemento de puzzle para hacerlas más entretenidas. Lo malo es que no tardaremos en tomarle la mano, y todo el prometedor sistema para subir de nivel termina siendo cambiado por una clásica forma de crecimiento directa de cada unidad, que nos simplifica y mucho más la existencia.

Otro aspecto negativo a remarcar resulta de su apartado estético, que ni siquiera intenta emular la magia distintiva que supo tener el título de PSOne. Texturas lavadas, personajes con escaso nivel de detalle y poca definición en cuanto a carácter, escenarios casi en el orden de lo genérico, todas estas son algunas de las cosas con las que nos encontraremos regularmente en Flames of Judgment.

Lamentablemente, el título hace poco más por rememorar con gloria los aspectos que hicieron a la saga original un producto, justamente, recordable. Aquí los personajes pasan sin pena ni gloria, el aspecto técnico es poco menos que mediocre, con un diseño demasiado básico y descuidado, aún para lo que podemos esperar de juegos exclusivamente para descarga digital. Por último, pero no menos importante, la jugabilidad no ofrece absolutamente nada nuevo, por lo que existen cientos de ofertas mejores en el mercado, y nos hace decir que este Flames of Judgment termina siendo casi un insulto para la serie, y un producto que los jugadores novatos tildarán de mediocre, y aquellos que recuerden la saga, de sacrílego.

Todos aquellos que alguna vez hayan probado un Final Fantasy Tactics o un Disgaea, no tendrán problemas en meterse de lleno en la acción.

Fareh

SUPER MONKEY BALL: STEP AND ROLL

ACÁ HAY MONO ENCERRADO

ES UNA LÁSTIMA QUE MONKEY BALL, AL IGUAL QUE NOSOTROS, VIVA EN UN PAÍS BANANERO.

↑ SIGUE SIENDO MUY DIVERTIDO, TANTO EN SOLITARIO COMO JUNTO A UN AMIGO. EL APARTADO AUDIOVISUAL RESULTA IRREPROCHABLE.

↓ WII BALANCE BOARD Y TODOS SUS DERIVADOS. LOS AGREGADOS RESULTAN INTERESANTES, PERO PODRÍAN HABER SIDO MÁS AMPLIOS.

6.5
MONONO

GÉNERO PLATAFORMAS **COMPAÑÍA** SEGA **DISTRIBUCIÓN** SEGA
LINK WWW.SEGA.COM **MULTIPLAYER** 4 JUGADORES SIMULTÁNEAMENTE

[WII]

LOS MINIJUEGOS FUERON PENSADOS DE TAL FORMA QUE TRES JUGADORES USEN WIIMOTES Y EL CUARTO LA WII BALANCE BOARD.

A pesar de los esfuerzos de las distintas compañías desarrolladoras, hasta ahora ha sido imposible combinar eficientemente uno de los periféricos más onerosos disponibles para la consola de Nintendo con un videojuego acorde a las circunstancias. Estamos hablando de Wii Balance Board, que hasta el día de hoy sigue sin encontrar su norte en este universo. Muchos creímos que Super Monkey Ball: Step and Roll iba a modificar la situación, ya que el estilo de juego propio de la franquicia parecía adaptarse a la perfección con la características del objeto en cuestión. Guiar a través de movimientos corporales al monito dentro de la pelota –o a la pelota con monito en su interior– puede ser una experiencia por demás gratificante si utilizamos la combinación Wiimote-Nunchuk, tal como sucedía con el anterior título de la saga. Pero la tan anunciada incorporación de la balanza resultó ser casi un fiasco, debido a la ausencia de precisión que acarrea su utilización. Dejando esto de lado -¡O sea, dejando de lado la característica más esperada!-, Super Monkey Ball: Step and Roll es un título más que interesante, que mantiene intacta la esencia de la franquicia. Siempre y cuando, utilicen los controles originales de la consola. **666**

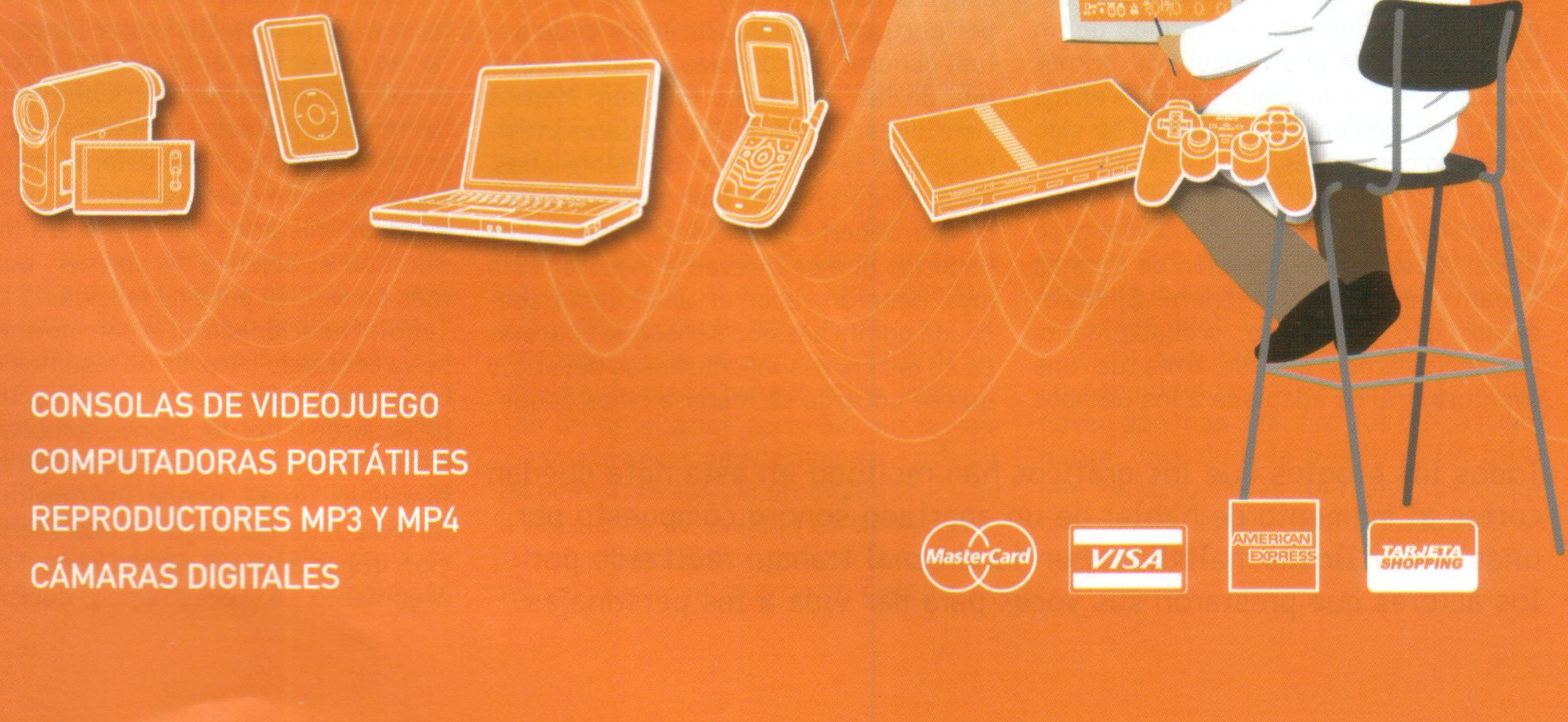
El esquema de juego sigue la línea del interesante Super Monkey Ball: Banana Blitz, aunques se encarga de mejorar la experiencia a través de la inclusión de niveles más directos, y de un mayor número de mini juegos (21 de ellos).

SERVICE ONE

BULNES 650 - C1176ABL
BUENOS AIRES - ARGENTINA
TELS: (011) 4865 - 9515 / 4862 - 8649
INFO@SERVICEONE.COM.AR

WWW.SERVICEONE.COM.AR

REPARACIÓN DE DISPOSITIVOS DIGITALES



CONSOLAS DE VIDEOJUEGO
COMPUTADORAS PORTÁTILES
REPRODUCTORES MP3 Y MP4
CÁMARAS DIGITALES

MasterCard VISA AMERICAN EXPRESS TARJETA SHOPPING

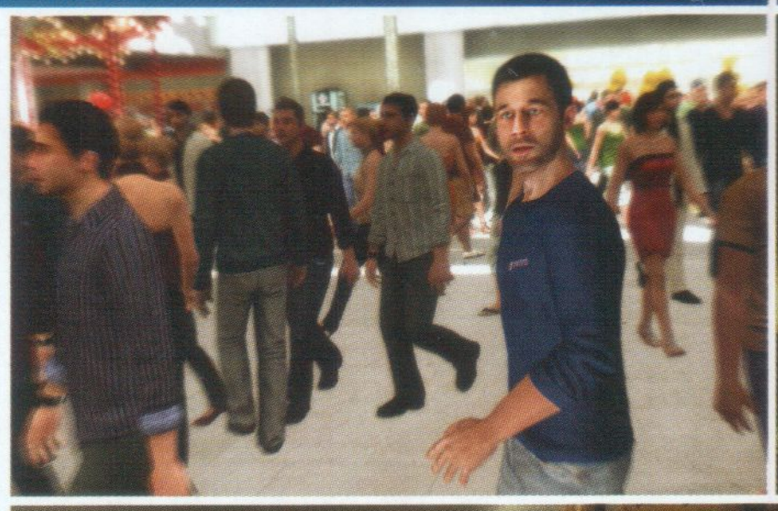
HEAVY RAIN

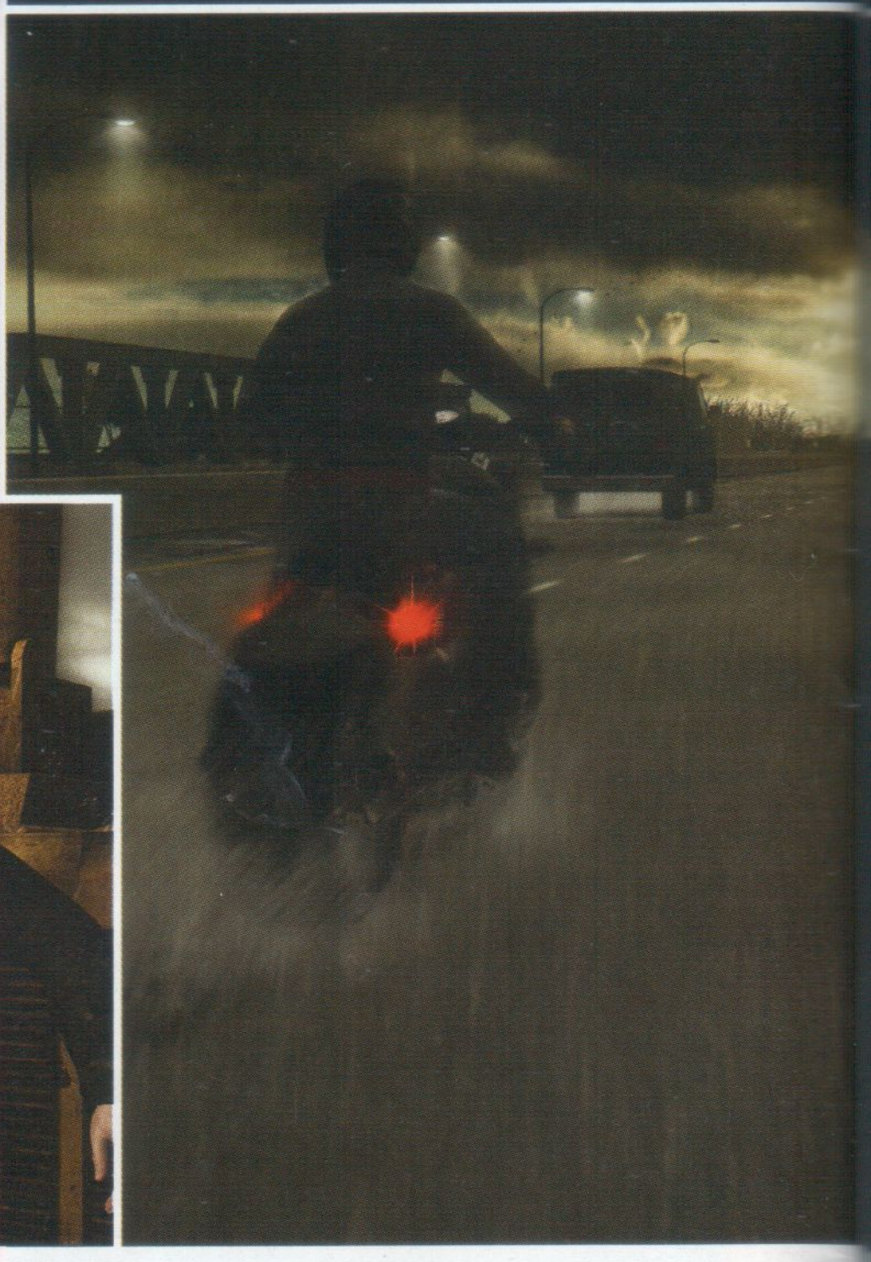
¿QUÉ TAN LEJOS ESTÁS DISPUESTO A LLEGAR?

GÉNERO AVENTURA GRÁFICA **COMPAÑÍA** QUANTIC DREAM **DISTRIBUCIÓN** SONY COMPUTER ENTERTAINMENT **LINK** WWW.HEAVYRAINPS3.COM **MULTIPLAYER** NO POSEE

[PS3]

"FLACO, NO AGARRÉS POR JUAN B. JUSTO QUE ESTÁ TODA INUNDADA"





Llueve en Buenos Aires al momento de escribir estas líneas. Es más, llueve a cántaros desde el preciso instante en que tuvimos acceso a la versión final de la maravillosa creación de Quantic Dream. El clima parece haberse alineado con David Cage, como para generar una mejor atmósfera al momento de disfrutar de Heavy Rain. Un juego que venimos esperando desde hace casi cinco años, cuando poníamos nuestras manos sobre Fahrenheit, aquel antiguo proyecto de los desarrolladores del producto que venimos a analizar en esta ocasión. La espera supo hacerse eterna, aunque también es cierto que Cage y compañía han cumplido con todas sus promesas.
Antes de pasar a dar cuenta de los aciertos y errores de tan esperado proyecto, vale la pena hacer ciertas aclaraciones. No estamos hablando de un juego del montón, ni siquiera de un gran producto dentro de un género estandarizado. Por el contrario, estamos en presencia de algo novedoso, que denota en cada pequeño detalle una idea clara, consistente. Porque el objetivo detrás de Heavy Rain es el de sumergir al jugador en una experiencia diferente, intensa, jamás vista. Introducirlo en una historia hasta el punto tal de que no esté del todo seguro si se encuentra disfrutando de un videojuego o de una película de primer nivel. Y más allá de lo que digamos en los apartados siguientes, el objetivo ha sido cumplido con creces.

Como se imaginarán, resulta complicado ubicar a esta nueva creación de Quantic Dream dentro de un género. Si tuviésemos que elegir uno, probablemente consideraríamos que se trata de una aventura gráfica adaptada a los tiempos que corren. Y como en toda aventura, el argumento es el principal atractivo del conjunto. Afortunadamente, es en este aspecto donde Heavy Rain se destaca por encima de cualquier juego de la actual generación consolas, y hasta podría que de las anteriores también. Hemos visto historias complejas, interesantísimas, a lo largo de más de veinte años, pero nunca una tan bien contada como la que debemos considerar ahora. Los usuarios que se atrevan a explorar esta joya, deberán recorrer una ciudad acechada por un asesino serial que sólo ataca en las épocas más lluviosas del año, y que se encarga de matar a niños pequeños ahogándolos con agua de lluvia. Para encontrar a tan retorcido ser humano se necesitará la colaboración de cuatro personajes, que compartirán el mismo defecto y la misma virtud que el asesino: el hecho de ser humanos. En todo momento los jugadores deberán enfrentarse a los miedos, deseos y aspiraciones de los protagonistas, quienes estarán dispuestos a hacer lo que sea por resolver los distintos misterios que planteará la trama. Con el objetivo de obtener, aunque más no sea, un poco de felicidad.
Todo lo mencionado en el párrafo anterior se va contando a través de distintos capítulos, que pueden variar en su contenido de acuerdo a las decisiones tomadas. Es así como el juego nos va poniendo en situaciones límite, donde un movimiento tardío puede dar lugar a una modificación importante en ciertos aspectos del argumento. A veces estas decisiones

Todos los elogios que los gráficos han recibido en esta nota quedan cortos al momento de hablar de un apartado sonoro compuesto por unas maravillosas melodías y un fenomenal trabajo realizado por los actores que prestaron sus voces para dar vida a los personajes.

ESTE SUPERMERCADO TIENE MUCHAS CÁMARAS, PERO NO TIENE NI CINDOR, NI DULCE DE LECHE, NI BIZCOCHITOS DE GRASA.

QUERIDA, CONSEGUÍ TRABAJO EN UN FICHÍN

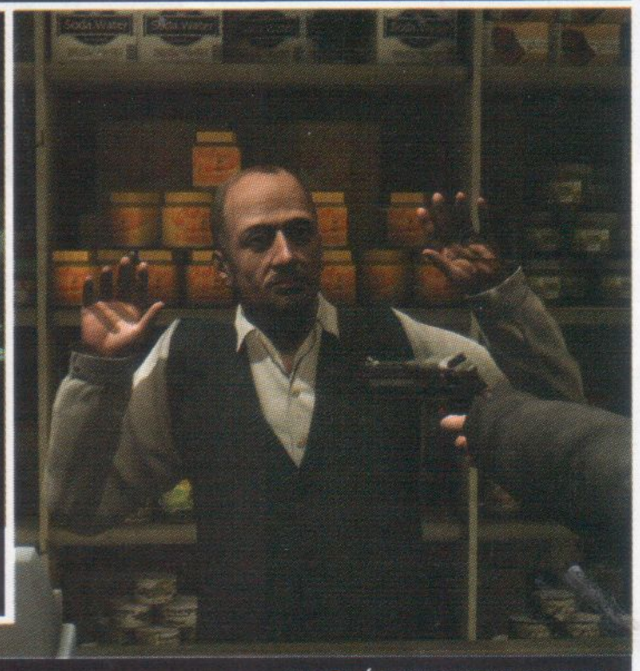
↑ UNA DE LAS MEJORES HISTORIAS DE TODOS LOS TIEMPOS. ASFIXIANTE Y ULTRA REALISTA ATMÓSFERA. SISTEMA DE JUEGO INNOVADOR Y LLENO DE POSIBILIDADES.

↓ ALGUNOS ERRORES GRÁFICOS Y PEQUEÑOS ENIGMAS SIN RESOLVER. CARENCIA DE LIBERTAD DE DECISIÓN EN CIERTAS SITUACIONES.

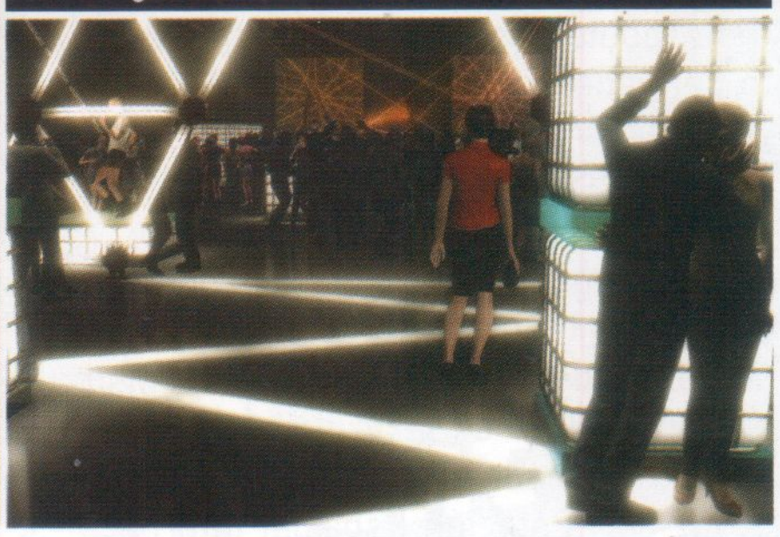
9.0
PARA MOJARSE

EL JUEGO HA SIDO PROHIBIDO EN EMIRATOS ÁRABES POR SU CONTENIDO SEXUAL.

"POR EL SABOR Y LA TEXTURA, NO HAY DUDAS QUE ESTAS MANCHAS SON DE RON JEREMY"



"HABLÁ PORQUE TE QUEMO ¿DÓNDE ESCONDISTE LOS BIZCOCHITOS DE GRASA?"



Si bien la aventura puede finiquitarse en menos de diez horas, las múltiples alternativas que se nos plantean a lo largo de la historia dan lugar a que muchas situaciones puedan alterarse, pudiendo llegarse a una conclusión diferente, con más de un protagonista fallecido.

generan consecuencias en el plano cotidiano, mientras que otros momentos influyen de una forma más intensa. No será lo mismo contestar agresivamente una provocación que hace oídos sordos ante la misma, pero en los momentos se deberá decidir sobre aspectos clave, tales como la vida de un protagonista. Y créannos cuando decimos que no es fácil la toma de una postura, ya que gracias a la combinación de situaciones a priori triviales, uno logra encariñarse con cada uno de los personajes. La única falla en este sentido tiene que ver con que en ciertas situaciones hace falta un poco más de libertad de acción, o mismo con la ausencia de algunas opciones de interacción con lo que sucede en pantalla.

Hay que dejar en claro una cosa al hablar de Heavy Rain, y es que pasados los minutos iniciales, en donde se introduce a los protagonistas, la velocidad narrativa logra mantener al espectador pegado a la pantalla durante ocho horas casi sin pestañear. Esto se logra a través de un sistema de juego basado en la exploración de escenarios cerrados, en la casi constante necesidad de dialogar –o de oír los pensamientos del protagonista- y en la utilización de eventos en tiempo real para dar vida a las escenas de acción. La decisión de no introducir un sistema de combate resulta más que acercada en el sentido de que evita la ralentización de la trama y ayuda a mantener constante la ambientación, haciéndole creer al usuario que está presenciando una película de animación más que un videojuego. Algunos podrán quejarse por la repetición de esta clase de eventos, pero lo cierto es que, a diferencia de lo que sucedía con Fahrenheit, se encuentran integrados tanto con lo que va sucediendo en pantalla como con el control de Playstation. Esto es así hasta el punto de que el analógico derecho termina convirtiéndose en casi una extensión del brazo del jugador.

Otro de los aspectos del juego más anunciados a nivel prensa tiene que ver con el fantástico trabajo realizado a nivel audiovisual. Las imágenes que acompañan la nota pueden dar una idea del grado de realismo alcanzado en los rostros de los personajes, así como también de la asfixiante y oscura ambientación general. Sin embargo, estimados lectores, deberán observar la aventura en movimiento para apreciar las bondades gráficas en todo su esplendor. Es una lástima que algunas texturas en baja resolución y algunos errores menores también formen parte del combo final, aunque de ninguna manera logran empañar la deliciosa estética que acompaña a la acción.

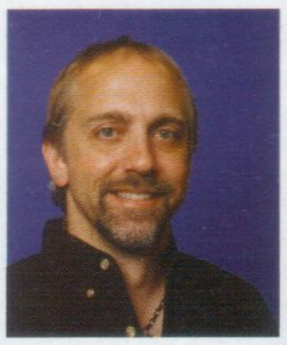
De más está decir que Heavy Rain no es el juego perfecto. Pero si consigue brindarnos una experiencia maravillosa. Una amalgama entre cine noir y aventura gráfica que en definitiva termina dando la pauta acerca de cómo deben hacerse las cosas dentro del mundo de los videojuegos. Esa búsqueda de algo novedoso, ese intento por salirse de los moldes hacen aún más interesantes las casi diez horitas que dura la aventura. Un título que como juego es un nueve, pero que como experiencia resulta imposible de calificar. **666.**

NOTA: ERWIN
EN ESTA OCASION NOS NARRA CON FERVOR
UN HOMBRE QUE DESPRECIA EL HUMOR

GRANDES CREADORES

LA HISTORIA DE LAS PERSONAS QUE CONVIRTIERON SUS SUEÑOS EN MARAVILLOSOS VIDEOJUEGOS

Mejor conocido por su alter ego en la serie de rol Ultima -Lord British-, Garriott es, desde hace 30 años, uno de los pilares de la industria de los videojuegos. Nacido en 1961 en Cambridge, Gran Bretaña, y criado en Texas, Garriott es hijo del astronauta Owen Garriott, quien formara parte de una misión a bordo de la mítica estación espacial Skylab.



Richard se inició como programador a mediados de los '70s, creando sus primeros juegos como hobby, para regalárselos a sus amigos, hasta que en 1979 -mientras se empleaba en un local de la cadena de computación ComputerLand- el mismo tuvo su primer éxito comercial: Akalabeth: World of Doom. Distribuido inicialmente en bolsitas de plástico Ziploc hasta que California Pacific Computer Company adquiriera los derechos y lo publicara, Akalabeth vendió decenas de miles de copias a 5 dólares c/u, permitiéndole a Garriott ganar dinero más que suficiente para completar sus estudios.

A partir de 1980, Garriott comenzó una serie de éxitos ininterrumpidos con la serie Ultima, juegos de rol de culto que narran la historia de Britannia y su guardián, el Avatar. Publicados los dos primeros por C.P.C.C. Y Sierra On-Line respectivamente, a partir de la tercera entrega de la serie, la misma había ganado una comunidad de fanáticos tan importante, que impulsó a Garriott a crear su propia compañía, la legendaria y hoy desaparecida Origin Systems, a la que, además de los juegos de Garriott, le debemos joyas como la serie Wing Commander. Tras los fantásticos Ultima Underworld: The Stygian Abyss y Ultima VII: The Black Gate, Garriott vendió Origin Systems a Electronic Arts en 1992, no obstante lo cual siguió participando activamente de los proyectos del estudio -ahora bajo el ala protectora de EA-, como la última "era" de la serie Ultima -VII, VIII y IX-, y Bioforge.

Con la cancelación por parte de EA de todos los proyectos de Origin Systems -incluyendo Privateer Online y Harry Potter Online- Richard decidió dejar EA, creando, junto a su hermano Robert, Destination Games, con base en Texas, en 2000. Inicialmente centrada en desarrollar juegos masivos en línea -en los cuales Garriott ya tenía a cuestas la experiencia del excelente Ultima Online-, Destination Games se convirtió, sociedad mediante, en la subsidiaria yanqui del gigante de los juegos de rol masivos coreanos, NCSoft. Destination se dedicó a desarrollar y mantener la versión norteamericana de Lineage, y en 2007 lanzó su primer juego, Tabula Rasa, un rol en línea futurista. La sociedad con los coreanos anduvo muy mal: Tabula Rasa tuvo mucho menos éxito del esperado, Garriott dejó NCSoft en 2008 -escándalo mediante- y, finalmente, NCSoft cerró los servidores del juego en Febrero de 2009.

Estos últimos tiempos han encontrado a Garriott entusiasmado con otros intereses: el 12 de Octubre de 2008, el mismo se convirtió en el sexto turista espacial, habiendo viajado a bordo de un nave rusa Soyuz a la Estación Espacial Internacional (ISS), retornando a la Tierra el 24 del mismo mes, en Kazakhstan: un viajecito que, se reporta, le costó 30 millones de dólares.

Pese al fracaso de Tabula Rasa -y a que últimamente está más interesado en el espacio que en programar videojuegos-, Garriott es, prácticamente, el padre de los juegos de rol, y una eminencia en el mundo de los videojuegos. Así lo reconocieron también sus pares, ya que la Academia de Ciencias y Arte Interactivo lo introdujo a su Salón de la Fama en 2006 -algo así como darle "el Oscar de los Videojuegos"-, con lo cual el buen Lord British fué oficializado en el Olimpo de los gamers, ocupando su bien merecido sitio junto a otras luminarias, como Mike Morhaime (Blizzard), Will Wright (Maxis), Yu Suzuki (SEGA), Shigeru Miyamoto (Nintendo), John Carmack (id Software) y Sid Meier (Firaxis Games/Microprose).

ULTIMA VII (1992)

TABULA RASA (2007)

+ DATA

Akalabeth fué bautizado inicialmente por Garriott como D&D28b, por ser su juego número 28 que creaba basado en el sistema de Dungeons & Dragons -y el primero en tener éxito comercial-. Creado en lenguaje BASIC para Apple II e inspirado en el sistema de Dungeons & Dragons, Akalabeth es reconocido como uno de los primeros ejemplos de un juego de rol para computadoras personales, y se lo considera el primer título de la serie Ultima, habiendo tomado el nombre Ultima 0 en la recopilación de la saga lanzada en 1998. El nombre deriva del Akallabeth de J.R.R.Tolkien, parte de su obra El Silmarillion.

XTREME PC

EVOLUCIÓN DE LA MEJOR REVISTA ARGENTINA DE VIDEOJUEGOS

Compujuegos
compumundo

$29.90

Conseguilo en
compumundo
Sabemos

Los Sims 3
La vida continúa

Wolfenstein
Los nazis no se rinden

Resident Evil 5
Mete miedo

Trine
Plants Vs. Zombies
Red Faction: Guerrilla
Need for Speed: Shift
Batman: Arkham Asylum

VENTA TELEFONICA: (011) 4787-7000

24 SUCURSALES

• Florida 502 • San Justo • Quilmes: Peat. Rivadavia 160 • Parque Brown Factory • Caballito: Rivadavia 5148 • San Miguel: Belgrano y Perón • Av. Santa Fe 2048 • Av. Cabildo 2075 • Abasto de BsAs Shop • Flores: Rivadavia 6732 • Portal Escobar • La Plata: Calle 8 Nº 785 • Quilmes Factory • Lomas Center Shop • Lomas Centro, Laprida 386 • Unicenter Shop • Plaza Oeste Shop • Las Palmas Del Pilar • Alto Avellaneda Shop • San Martín Factory • Portal Tucumán (Yerba Buena) • Portal Rosario Shop • Alto Rosario Shop • Vta. Telefónica y Corporate • Oficina Central: Guevara 501 Cap.Fed. (011) 4556-8070.

www.compumundo.com/juegos

SONY
make.believe

PS3
PlayStation 3

Sólo En PlayStation®

GOD OF WAR®

AL FINAL, SÓLO HABRÁ CAOS

EL SIGUIENTE EPISODIO DE
LA ALABADA SERIE DE GOD OF WAR,
POR PRIMERA VEZ PARA PLAYSTATION 3.

LANZAMIENTO MUNDIAL
16 DE MARZO

Compralo en preventa**
hasta el 15 de marzo y llevate
una remera y poster de regalo!

"SALTOS Y BRINCOS COMO NUNCA SE
HAN VISTO EN LA HISTORIA DE PS3."
-PLAYSTATION THE OFFICIAL MAGAZINE

"UN LOGRO MONUMENTAL."
-GAMEZONE

MATURE 17+
M
CONTENT RATED BY ESRB
Blood and Gore
Intense Violence
Nudity
Strong Language
Strong Sexual Content

SANTA MONICA studio

WWW.GODOFWAR.COM

Compralo en:
sony style
compumundo Sabemos
GARBARINO GARANTIA DE CONFIANZA

*JUEGO APTO PARA MAYORES DE 17 AÑOS, CONTIENE ESCENAS DE SANGRE, VIOLENCIA INTENSA, DESNUDOS, LENGUAJE INAPROPIADO PARA MENORES Y FUERTE CONTENIDO SEXUAL.
**ORIGEN DEL JUEGO USA, REMERA Y POSTER ARGENTINA, STOCK DE C/U 100 U. GOD OF WAR ES MARCA REGISTRADA DE SONY COMPUTER ENTRETAINMENT AMERICA INC. © SONY COMPUTER ENTRETAINMENT INC. "PLAYSTATION" Y EL LOGO "PS" SON MARCAS REGISTRADAS Y "PS3" ES MARCA REGISTRADA DE SONY COMPUTER ENTRETAINMENT INC. SONY ARGENTINA S.A., CUIT 30-67992887-9, DIRECCION LEGAL Y COMERCIAL, NICARAGUA 5410 CABA.